

燃え尽きろ!! 時代を滑空するシューティングゲーム専門誌

シューティングゲームサイド

SHOOTING GAMESIDE

VOL.06

ゲーム音楽インタビュー

山中季哉

国本剛章

内田哉

11 WASi303 00



DRAGON SPIRIT

新作特集

ギンガフォース

DODONPACHI MAXIMUM

Super Chain Crusher Horizon

トークショー 1

誌上再録

tatsuya

細江慎治

川元義徳

佐宗綾子

奈雲美徳

石井悦夫

ドラゴンスピリット

25周年記念特集 ~ナムコ・シューティング特集Ⅱ~

マイクロマガジン社公式通販サイト

MICRO MAGAZINE オンラインストア

http://micromagazine.net/shop/

MICROMAGAZINE オンラインストア

ホーム 電子ブック キャラグッズ ボードゲーム オーディオブック 組み立てキット 限定商品 ジャンル・著者

注目のキーワード: クリムゾン 限定商品 ストラップ 奇異太郎 地域批評 PSオリーさん 若い世界 東京都 看護通病日記 日本の特別地域

検索

マイクロマガジン社 公式通販サイト
リニューアルオープン!!

電子ブック
オーディオブック
キャラグッズ
組み立てキット
ボードゲーム
限定アイテム

サイトリニューアルキャンペーン
最大10%ポイント還元実施中!!

詳しくは
コチラ

最大10%
ポイント還元

これでいいの
日本の
特別地域

妖怪絵日記

あひだ
特製ストラップ

「アクションゲームサイド」
「シューティングゲームサイド」など、
マイクロマガジン社の
電子書籍(PDF)を販売中!
マイクロマガジンコミックスの
キャラクターグッズも販売中!

編集部Twitter 更新中!!
<https://twitter.com/gameside>

TVゲーム

ゲームサイド編集部 山本
@GAMESIDE

【沿革】1995年「ユースト・ゲームズ」創刊。1999年「アリスゲームズ」創刊。
2005年「シューティングゲームサイド」創刊。2006年「ゲームサイド」創
刊。2010年「シューティングゲームサイド」創刊。最新号「シューティングゲ
ムサイド Vol.11」お楽しみに!!
東京都中央区 - <http://gameside.jp>

5,290
フォロワー

3,599
フォロー

3,596
ツイート

ツイート

ゲームサイド編集部 山本 @GAMESIDE
【2/6】外気がプリザラ

ほぼ毎日、更新中!! 無料のミニブログTwitterの編集部
公式アカウントです。ゲームの話題や日常のつぶやきが満
載。Twitterの利用登録をしなくても編集部の発言は上記
URLから自由に閲覧できます。

GAMESIDE BOOKS 公式ページ
<http://gameside.jp/>

ゲームサイド

ホーム

New Release

シューティングゲームサイド Vol.8
2010年12月10日発売 300円(税別)
400円(税別) (送料別)

ドラゴンスピリット

amazon.co.jp

ゲームサイド編集部日記

2010年12月10日
2010年12月10日「シューティングゲームサイド Vol.8」発売!
お楽しみに!!

ゲームサイド編集部では「アクションゲームサイド」と「シュー
ティングゲームサイド」の2誌を不定期刊行中です。最新
号の発売情報、内容の試し読み(PDF形式)は、上記URL
の公式サイトにて随時公開!

運営: (株) マイクロマガジン社

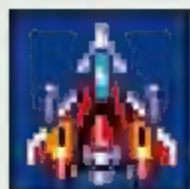
〒104-0041 東京都中央区新富1-3-7 ヨドコウビル
【販売】TEL:03-3206-1641 FAX:03-3551-1208
<http://micromagazine.net/>

SPECIAL ISSUE
巻頭特集2 ドラゴンスピリット 25周年記念特集
～ナムコ・シューティング特集Ⅱ～

- 16 スイープレコード「細江慎治 WORKS VOL.1 ～ドラゴンスピリット～」
発売記念トーク&サイン会 レポート
- 20 「Rom Cassette Live 03」ナムコ・アーケードサウンドスタッフ
トークショー・レポート
- 24 ゼビウス 30周年トリビュートアルバム アーティストからのメッセージ
- 28 ゼビウスリザレクション 4周年記念、再評価!
- 30 [プラスチックモデルキット] ソルバルウ、ギャラガ ファイター

TOPICS
話題作

- 32 ギンガフォース
- 44 DODONPACHI MAXIMUM
- 52 Raiden Legacy
- 53 斑鳩 IKARUGA
- 54 [プラスチックモデルキット] 飛鉄塊 銀鷄 [白]
- 56 鷹狩王
- 57 99BULLETS
- 58 Super Chain Crusher Horizon
- 64 Snops Attack! Zombie Defense
- 66 それいけ!ぶるにゃんマン Portable
- 70 [小特集] Llamasoftの動物宇宙 Part 2
- 72 RAY STORM
- 73 [音楽CD] COZMO
～ ZUNTATA 25th Anniversary ～
- 74 Xelarians - 宇宙シューター

VARIETY & CRITIQUE
バラエティ
& 評論

- 76 シューティングゲーム名作選
- 80 シューティングゲーム美術館
- 82 パソコン SHOOTING Magazine
- 84 部屋をゲーセンにした!!
- 86 ゲームが作れるSNS KEROCKETS
- 88 タッチ&プレイ! スマートフォン シューティング
- 89 ゲーム書評
- 90 素晴らしきシューティングの世界観
- 91 上村建也の「好きにせんかい!」
- 92 シューティング考現学

SOUND
音楽

- 97 スタークルーザー 新譜CD発売記念 山中季哉インタビュー
- 106 撃音!
- 108 EGG MUSIC Presents ゲーム音楽家インタビュー 国本剛章(後編)
- 112 EGG MUSIC / Project EGG
- 113 あの頃のFM音源をiPadで再び、奏でる
- 114 「フリーミュージッククラスタ」シリーズの魅力を
Farad代表・内田哉氏と作曲家・WASI303氏に聞く!

INDIES
同人

- 116 REVOLVER360
- 120 RefRain ～ prism memories ～

COMMUNICATION
コミュニ
ケーション

- 122 読者コーナー シュートピア
- 123 ゲームサイド横丁
- 124 読者プレゼント

今、遙かなる時を越えて鮮やかに甦るドラゴン神話



ドラゴンスピリット 25周年記念特集

Text = msm5232 (フリーライター)



ドラゴンスピリット

■アーケード ■バンダイナムコゲームス ■1987年6月
©NBGI

ここに覚醒したドラゴンスピリット

Text = msm5232 (ライター)

『ドラゴンスピリット』（以下『ドラスピ』）は1987年に旧ナムコ（現バンダイナムコゲームス）がマザーボード「システム87（SYSTEM 1）」第二弾としてリリースしたアーケードゲームである。同社の名作『ゼビウス』の対空・対地攻撃システムをベースに、中世ファンタジーの物語を組み込んだ作品だ。

プレイヤーはブルードラゴンを操作し、王女アリーシャを連れ去った

闇の帝王ザウエルを倒す……という、一見すると王道ストーリーだが、『ドラスピ』には、ほかの作品にはない魅力を感じる。それは世界観の体感が秀逸だからだろう。

スタートボタンを押すと重厚な音楽とともに主人公のアムルが空へ剣をかざし、落雷とともに蒼い龍へと姿を変え、ゲームが始まる。

めがてん細江（細江慎治）氏の音楽も本作の冒険の旅を色濃く物語る。エリアーは爽快な音楽によって、空を飛ぶブルードラゴンの気持ち伝わってくる。各エリアの特徴に合わせた音楽にのって、旅は火山や密林、砂漠へと続く。特に注目なのがエリア4の砂漠だ。エリア3の鬱蒼とした森を抜けた解放感が映像と音楽の両方から感じられる。

そして何と言ってもエンディングだ。ザウエルを倒し、アリーシャ姫を救い出すと流れ出す祝福の音楽と、希望に満ちた光景。アーケードでこれほど感動できる作品は希有だろう。ぜひエンディングを見て余韻に浸ってほしい。オマケでナムコゲームリストも出てくるよ。



今から始める『ドラゴンスピリット』

『ドラスピ』を始めてみようと思った人も、難しそうだなあと尻込みしている人も大丈夫。PS3版NEWバージョンをもとに初心者向け攻略法を紹介。クリアまで頑張りましょう！

Text=msm5232(フリーライター)



PSP

『ナムコミュージアムvol.2』
■プレイステーション・ポータブル
■バンダイナムコゲームス
■ダウンロード版:2011年1月12日/2500円(税込)
■UMD版:2006年2月23日/3990円(税込)
■CERO B(12才以上対象)
©NBGI

360

『ナムコミュージアム
バーチャルアーケード』
■Xbox 360
■バンダイナムコゲームス
■2009年11月5日
■4179円(税込)
■CERO B(12才以上対象)
©NBGI

PS3

『ナムコミュージアム.comm』
■PlayStation®Network
■バンダイナムコゲームス
■2009年1月29日 配信中
■1200円(税込)
■CERO A(全年齢対象)
©NBGI

Wii

『ドラゴンスピリット』
■Wii バーチャルコンソールアーケード
■バンダイナムコゲームス
■2009年9月8日 配信中
■800Wiiポイント
■CERO A(全年齢対象)
©NBGI

移植もいっぱい『ドラゴンスピリット』

旧ナムコ時代の名作と言われるだけあり、アーケード版の登場から25年の間にPCエンジン、X68000、プレイステーション、LSIゲームと、さまざまな機種へ移植がされてきた『ドラゴンスピリット』。その中でも今回はプレイステーション3版『ナムコミュージアム.comm』収録版(以下、PS3版)を中心に紹介していこう。

なお、『ドラゴンスピリット』はWiiバーチャルコンソールアーケードでも単体で配信されているのだが、こちらはOLDバージョンのみの収録となっている。アーケードに初登場した当時を懐かしんだり高難易度へチャレンジするにはオススメなのだが、初心者が今から始めて遊びやすいという点ではPS3版をオススメしたい。PS3版は難易度の下がったNEWバージョンへの変更機能がアップデートにより追加されているのだ。

さて、ここで先程から話題に挙がっているOLDバージョンとNEWバージョンの違いについて説明しておこう。

OLDバージョンは最初に稼働を始めた『ドラゴンスピリット』であり、プレイヤーのブルードラゴンの移動速度が遅い、当たり判定が大きい、後半エリアのコンティニューがない……と初心者お断りな難易度となっている。

それを反省して作られたと思われるNEWバージョンは、ブルードラゴンの移動速度が4方向とも25%アップ、エリアセレクト機能を追加、コン

これがアーケード版『ドラスピ』がNEWバージョンになった際の、変更点の説明資料

ドラゴンスピリット・ニューバージョンの内容

1. マイドラゴンのスピード
マイドラゴンのスピードが、4方向とも25%アップ。
2. ラウンドセレクト
ジョイスティックによる各ラウンドのセレクト可能。
ボタンを押すとゲームスタート。
2ラウンド以降は、デモドラゴンでスタート。
3. コンティニュープレイ
コンティニューすると、デモドラゴンでスタート。
4. スコア表示の方法(オプション・スイッチ使用)
オプション・スイッチの2番、3番、5番、8番をONにする。3リイデ。



今、PS3版『ドラゴンスピリット』が熱い！

ティニュープレイ可能となっている。さらにDIPSスイッチの2、3、5、8版をオンにするというイフの数が3になる……と、至れり尽くせりなのだ。PS3版ではそれらの設定を再現できる。

ハイスコアネームとそのスコア以外はわからない。ゲームの実力の優劣を示すハイスコアをめぐるスコアラたちの戦い。今となつては一部の理解ある集計店やアーケード専門誌以外では目にする機会が少なくなった光景と思っていたが、実は『ドラスピ』のハイスコアが、25年たった今でも更新され続けている。PS3版『ナムコミュージアム.comm』ではPlayStation®NetworkのオンラインDでログインすると、規定の条件の下でハイスコアを競うことができる。本ソフトに収録されている『ドラスピ』のオンラインランキング上位5名のスコアが、何と今でも更新され、変動しているのだ。幸いにも、その上位スコアラのひとりとお会いできる機会に恵まれた。次ページからは、その貴重なお話を紹介しよう。

スコアラー インタビュー



スコアネーム

ぱいは365番

一介の『ドラゴンスピリット』好きで、プレイとスコアアタックを続けてるダメ人間。『ナムコミュージアム.comm』版ランキング2位(2012年取材時)。アーケード版(NEW Ver.) 159万点。

Interview=msm5232(フリーライター)

『ドラスピ』との出会いを教えてください。

ぱい 当時中学2年の頃に通っていたナムコ直営店で出会いました。ビジュアルやサウンド、物語やイメージイラストなど、いろいろな面で今まで接してきたゲームとは違い「何か凄いなあ」とお子様に思ったものでした。ザウエルを倒してからは、通っていたナムコ店の常連たちで作った小さなハイスコアサークルに入っていたのもあって、しょっぱいながらもスコア出しに明け暮れて「ドラスピ」と付き合っていました。一時期、期間限定でキャラクター設定原画が店内に飾ってあり、「NG」などでしか観られなかった本物の原画を初めて見た日も忘れられません。

それからしばらくしてPS3版「ナムコミュージアム.comm」のインターネットスコアランキングが気になり始め、ほぼ「ドラスピ」のためだけにPS3を購入。再び「ドラスピ」と向かい合うことに。早速トップの人のスコア更新を目標に地道にプレイを続けランク圏内に食い込み、念願のPS3版トップを取ることができました。P

S3版も出て結構たつので、スコアアタックも誰もやってないだろうし、ただ自分の自己満足で終わるかと思いましたが、上位ランク入りしている人たちはチェックしていたようです。自分以外にもまだ「ドラスピ」が好きの人がいたことが凄く嬉しかった。自分がトップを取ったとき2位だった方に840点の差でトップを奪われましたが、少数ながら今でもこういうライバルがいるから面白いし燃えられますよ。そのうちトップを取り返したいですが、運もあるからなあ……。

スコア稼ぎのコツを教えてください。

ぱい 正直な話、いまだに自分でもわからないことが多くて謎の多いゲームなんです。電源投入後の初回プレイは避ける。「できるだけミスなくし、倒せる敵はできるだけ倒す」こんなところかと思えます。電源投入後の初回プレイを避けると言うのは、経験上のおまじないみたいなもので、たいていスコアが100万を越えないことがほとんどなのです。ですので意図的にアタックの前は数プレイやるようにしています。できるだけミスをしないのは当然というか、最後の稼ぎのためにストックを温存しておくためです。毎回ノーミスで最終面までというのは難しいので、2ミスまでが許容範囲かなあ。そして稼ぎが基本的に「運」なので、それじゃ先に自分ができることをやっておかないか、と思った結論です。エリア3ロープロッドの根っこやエリア4ボスの稼ぎ等々、「塵も積もれば山となる」的思想です。

『ドラスピ』への思いをお聞かせください。

ぱい 何で25年も昔のゲームにいまだに執着して

いるのかと自分でも時々思うんですが、やっぱりいろんな意味を含め「大好きだから」としか言えないんですよね。ゲームとして良い所、悪い所、BGMやキャラクターたち……ほかにも自分でも言い表せないくらい思い入れがあったりして。当時ですら凄く心酔したゲームですけど、年を取ったせいもあり、思い入れは多分当時以上になっていると思います。プレイを地道に続けているのはそういうせいもあるでしょう。でも簡単に言えば「好きだからやる」それだけなんです。

その思いが天に通じたのか、去年は昔じゃ考えられなかった出来事がいろいろ起きて、心の底から「ドラスピ」が好きで良かった。やっていて良かったと思えました。時々「何やってんだろいうな」と自分で思っちゃいますけれども、「好き」と言う自分の気持ちに嘘はつけません。これからもうずっと好きでありたいし、プレイもスコアアタックも続けていきたいですね。

今から始める人へ、ひと言お願いします。

ぱい 今どきのゲームを見慣れている人には、いかにせん四半世紀前のゲームですから、いろんな面で見劣りする部分も多いかと思っています。でも、移植版でも何でも一度で良いからプレイしてみたいです。そこから興味を持ってもらえたら、このゲームはエンディングを観てナンボなので、頑張って自力でエンディングを観てほしいですね。関東在住の方なら、高田馬場のミカドさんや秋葉原のナツゲーミュージアムさんで(運良く稼働している日には)アーケード版に触れることができると思います。機会がありましたら、ぜひ。

『ドラゴンスピリット』 1周クリア への道

前ページにて登場していただいた、ぱいは365番さん協力のもと、『ドラスピ』1周クリアを目指すうえで、初心者が詰まりやすいエリア3以降の攻略法を紹介。この記事を手手に、君もアリーシャ姫を助けよう！

ブルードラゴン（プレイヤーキャラ）の首の数

本作は青い玉を取ると頭がトリプルヘッド（三つ首）まで増え、対空・対地ともに攻撃力は増えますが、その反面、キャラが大きくなってしまい、敵弾・敵本体・背景への当たり判定が増えます。よって、全面を通してデュアルヘッド（二つ首）が無難であり定番です。

ブルードラゴンのショット

赤い玉を3つ取ることに対空ショットは三段階までパワーアップします。基本的には三段階めが最強ですが、ブルードラゴンの口先から炎が発射された直後の間の空白にショットの当たり判定が存在しません。加えて一見便利そうなサイドウィンダー効果ですが、実はこのせいでエリア6ボスなど誘導が必要なボスを倒すのが余計に困難になったりもします。以上の致命的欠点を含めたうえで、基本ショットは二段階めにとどめておくのが良いでしょう。対地ショットは爆発のグラフィックが収まった後も結構長い時間、攻撃の判定が残っています。この特性が攻略をするうえで重要なエリアが存在しますので、覚えておきましょう。

エリア3

このステージから孔雀が飛んできます。放っておくと高速弾を吐いてくるので、出現位置を覚えてショット連打。中央↓右↓中央↓中央の順に出現。倒した後は8方向に残骸をバラ撒くので、それにも注意。

孔雀を過ぎると地上敵のカエルが中央左↓中央右↓中央左右↓中央↓右↓左↓右↓左↓右↓中央と結構長い間出現します。出現して一定時間をおくと弾を5発、扇状に吐いてくるので、2匹同時に弾を吐かれるととても厄介です。慣れないうちは厄介でしょうが、前述の孔雀と同じように出現位置を暗記して、対地ショットを「置いて」、先制攻撃で処理しましょう。途中、孔雀やザコとの複合攻撃もあるのでそれにも注意を。

このエリアのボスは「グリテリアス」。比較的難度の低いボスです。本体周辺に10個卵が並んでいますが、それを対地ショットで全部破壊することで本体を倒せます。卵の位置を覚えておくと、グリテリアスが花弁を吐いてくる前に倒せます。



ツタは発生源の下で菱形を描く形で動くことにより、写真のように誘導できます。伸びる量は一定なので、動きが止まったら次に移動を

エリア4

最初の難関面。序盤の空中・地上敵の出現後に「ハリー」という黄色のハリネズミが画面下から高速でやってきます。確実に処理をしないと3方向に針をバラ撒いて去っていくので、こころもっさり出現位置を暗記して確実に処理を。出現位置は左端↓右端↓左端右端同時↓中央左右同時。出現したらブルードラゴンの真下辺りまで引き付けておき、対地を「置いて」反対方向に移動。といった具合の繰り返しです。青いゴーストは倒せずにいるといつまでも追いかけてくるので確実に倒すこと。そしてエリア4第二の難関、突如現れてくる緑虫ですが、1回目の攻撃が終わったら左右どちらか画面隅まで移動して、弾を引き寄せつつ反対方向に移動しながら倒していきましょう。

エリア4ボスは「デスガーデアン」。頭を攻撃すると分裂と同時に青ゴーストを倒しつつ、中央の核を狙い撃ちしましょう。なお、分裂時に真正面にいると飛んできた骨に当たってしまうので、右寄りに移動して迎え撃ちましょう。



ボス手前の緑虫地帯。右下でショットを撃ちつつ倒しながら前進するのがセオリーですが、たまにダメージを食らうこともあります

エリア5

左右から押し潰しにかかってくる岩壁を避けつつ潜りつつ進んでいくといった、障害物レースのようなエリアです。

注意点としては蜘蛛の巣。破壊しなければ画面外に消えるまで1発ずつ弾を撃ってきますし、蜘蛛の巣本体を倒したときも、撃ち返し弾を1発撃ってくるので、できるだけ先に処理しておきたい敵です。

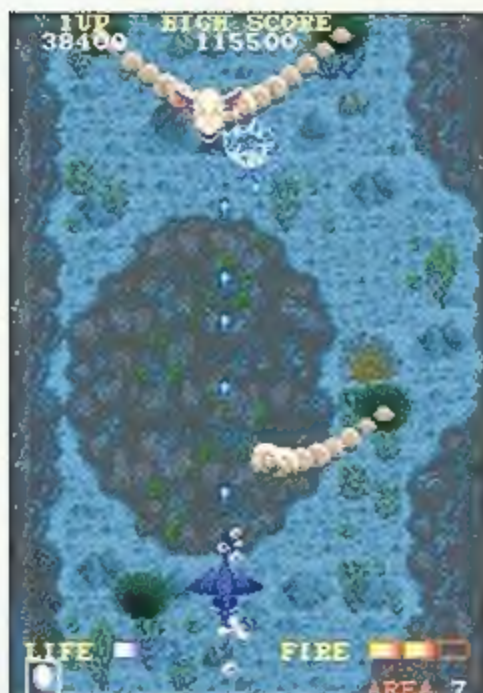
このエリアのボスは巨大蜘蛛「ペーレントスパイダー」。対地ショットで本体に打ち込めば破壊できますが、毎回ランダムに縦横無尽に動き回るのどにかく厄介。出現と同時に対地ショットを連射、連射で撃ち込みましょう。

エリア6

第二の難関面。BGMの素晴らしさと裏腹に、「初心者殺し」の攻撃が待ち構えている難しいエリアです。

とにかく空中&地上敵の複合攻撃がづらい。両敵とも結構な弾を吐き出してくるので、処理を間違えるとミスしやすい。

ここで一番悩まされる地上敵が「ロックフェイス」、人面岩です。出現するポイントは固定されているのですが、出現が毎回完全ランダムなので非常に事故の起きやすい場面です。ここでエリア3&エリア4で述べた「位置を暗記して、対地を置く」テクニックが最も重要になってきます。



このエリア最強の敵ウツボ。出現と同時に高速で弾を撃ってくるので、首が出てきたら弾幕を張って弾を吐く前に倒しましょう



ボスの「クビラ」。クビラの手前で∞の形を描くように移動しつつ、ショットを撃ちましょう。火力が3段階めだと思われ苦戦を強いられます

エリア7

このエリアの難関はボス手前の「ウツボ」地帯です。吐く弾が超高速で、誘導を間違えるミスにつながります。ボスは「シーデビル」、アンコウです。周囲にいる8匹の護衛が一直線に弾を撃ってきます。突撃は危険なのでボスの左寄りに構えながら護衛を倒していきます。護衛を半分倒したらシーデビルも弾を扇状に7発ずつ撃ち始めますが、護衛の処理を続けます。護衛を倒したら、ブルドラゴンの頭とシーデビルの口が重なるくらいまで接近し、左右に弾を避けつつ倒しましょう。



写真の場所へ位置取り、ボスの右目へショットを撃ち込みます。破壊できたらすぐに左目へ移動してショットを撃てば倒せます。先手必勝

エリア8

いきなり視界真っ暗。背景がかるうじて見えるのは自機が照らす一定範囲のみという、まるでレースゲームのトンネル内走行時みたいなエリアです。一部を除いて敵弾や障害物は見えません。そのため、非常に事故の起きやすいエリアです。

このエリアだけ「マジックアイ」という黄色い卵が道中4カ所出てきます。これを取ることで視界が一定時間広がり、取らずに進むと苦戦必須ですので、確実にすべて取っておきたいところ

このエリアでの最強の敵は「ファイアーアイス」という、ひとつ目のゲジゲジみたいな敵です。基本的に、移動しながらこちらへ向かってくるだけの敵なのですが、困ったことに時折ランダムで弾を吐いてきます。対処の理想型としては、出現位置を覚えて、出てきたら倒す、といったかたになりやすい。合計15匹出てきますので、全部倒すよう心がけましょう。そこを過ぎれば、このエリアはクリアも同然です。

エリア9

ここでまた新たに覚えることも多いので大変だとは思いますが、ここまで来られたのなら感動のエンディングは間近です。頑張りましょう。

まず前半悩まされるであろう敵、青色の「ガーデアン」対策を。こいつの投げってくるブーメランが曲者で、自機を追尾しながら向かってきます。これはブルードラゴンの手前に向かってきたところをぐるっと左回りに「巻いて」移動し、釣られて追ってきたブーメランを正面で撃ち落とし、先に進みましょう。



右側のガーディアンの攻撃を左に誘導させ、正面に来た所を撃ち落とす瞬間です。誘導中に左側のガーディアンを倒しましょう

次に「壁抜け」です。普通なら画面が下へとスクロールしていく際に、壁と画面下の間に挟まれるとミスになるのですが、方向キーを下に入れたままにすることで、ミスすることなく壁を抜けることができ、難なく近道できるのです。壁を抜ける途中でコウモリが飛んできますので、対空ショットは必ず連射しておくこと。100%安全とは言えませんが、楽に突破することができます。



これが「壁抜け」の瞬間。ちなみにレバーを離すとブルードラゴンは「いのなか」状態なので即死してしまいます

続いて「槍抜け」があります。槍が行く手を遮ろうとしますが、槍の出てくる根元は、実は当り判定がないのです。それを利用して、壁抜けに進むことができます。この「壁抜け」「槍抜け」のテクニックを覚えることでクリアへの道がグンと近くなります。特に「壁抜け」は使うのと使わないのでは段違いです。



普通に進むと串刺しになりかねない、槍が伸縮する狭い通路でも、「槍抜け」のテクニックを使えば比較的安全に進むことができます

中ボスの「ヒュードラー」は、ブルードラゴンの位置次第で、弾を撃つてこなくさせることができます（右下の写真を参照）。その位置を利用して倒しましょう。



この間合いであればヒュードラーは弾を撃ってきません。ここで休憩しすぎると、永久パターン防止キャラが飛んで来るので、ほどほどに

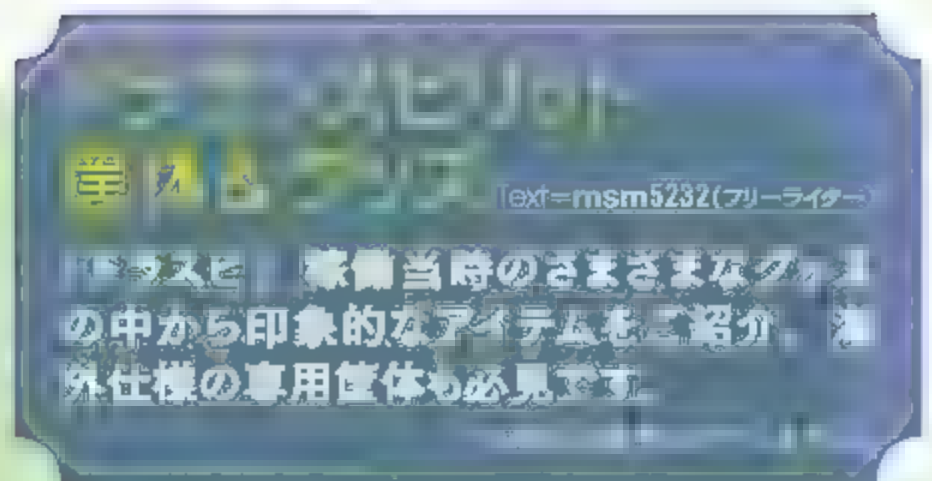
ラスボスのザウエルは角部分が光ったら三日月型のブーメランを投げってきます。投げってくる前兆が見えたら、すぐザウエルからできるだけ離れ、反対方向に半円を描くようにブーメランを誘導します。ブーメランがザウエルに戻ってザウエルが槍でガードしていないときを狙って、ザウエルの本体にショットをありったけ撃ち込みましょう。ちなみに緑色のファイヤープレスを使用している状態だと、4〜5発であっさり倒せます。ザウエルを倒せば感動のエンディングです。おつかれさまでした。エンディングの町娘がかわいいのでチェックを忘れずに。



ガーディアンの対処法と同じように、ザウエルの攻撃を誘導させつつ、正面へ移動しています。この写真の瞬間が攻撃のチャンス



●海外用
アップライト筐体



●缶バッジ



●音楽CD



ナムコメタルシリーズ



●ナムコ
メタルシリーズ

WEEKLY PAD



●ウィークリーパッド(スケジュール帳)



●テレホンカード

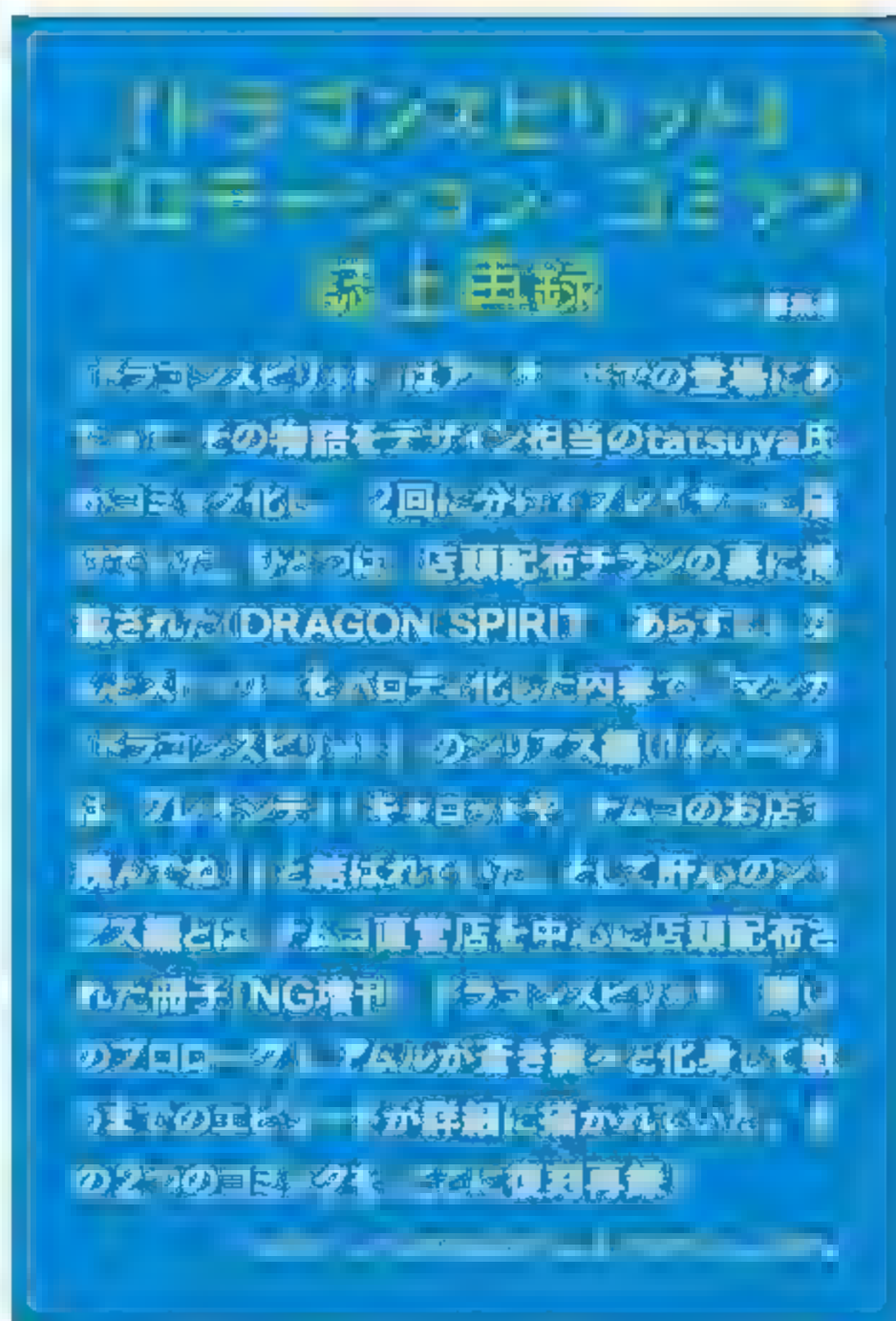
namco

ナムコ・ニューゲーム『ドラゴンスピリット』新登場!!

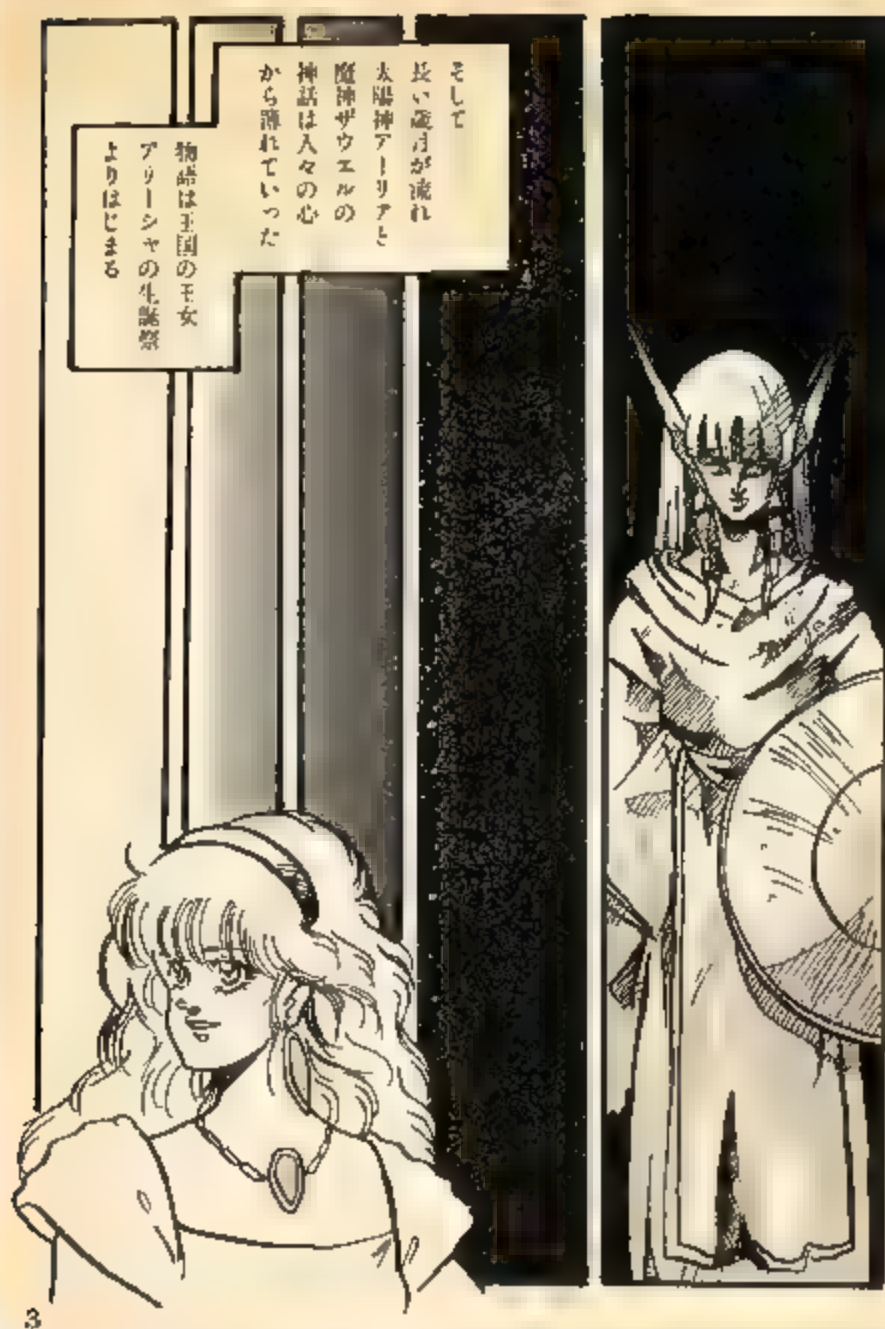


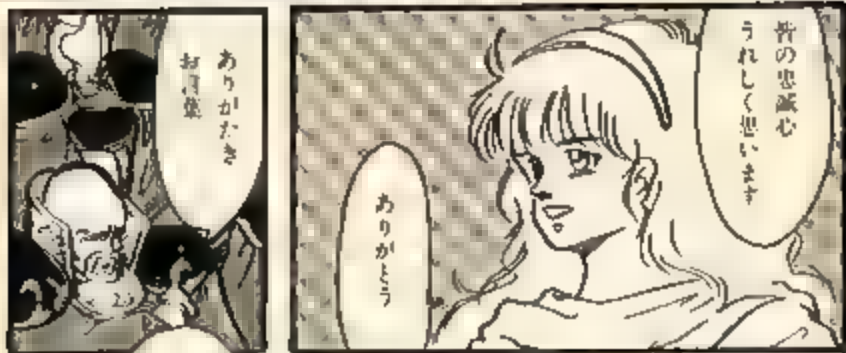
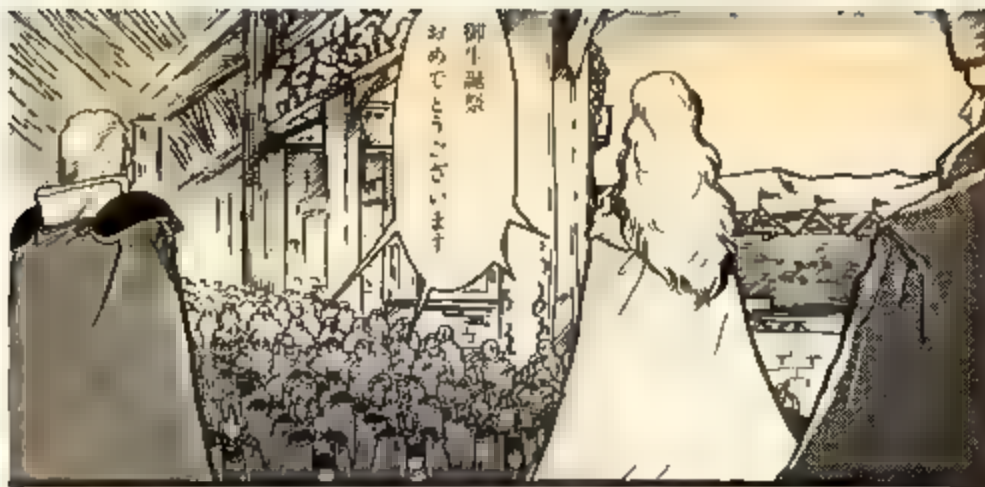
© 1987 NAMCO. ALL RIGHTS RESERVED

マンガ『ドラゴンスピリット』のシリアス編(14ページ)は、プレイシティ・キャロットや、ナムコのお店で読んでね!



NBCI

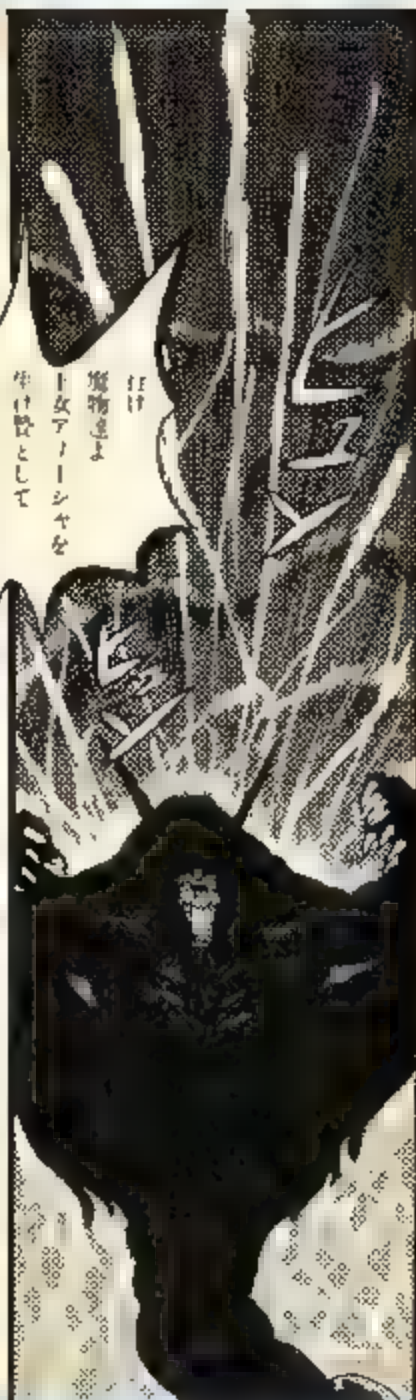




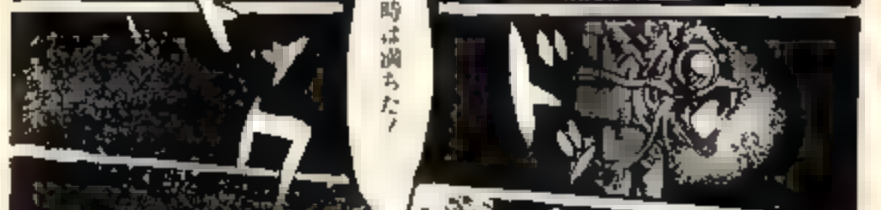
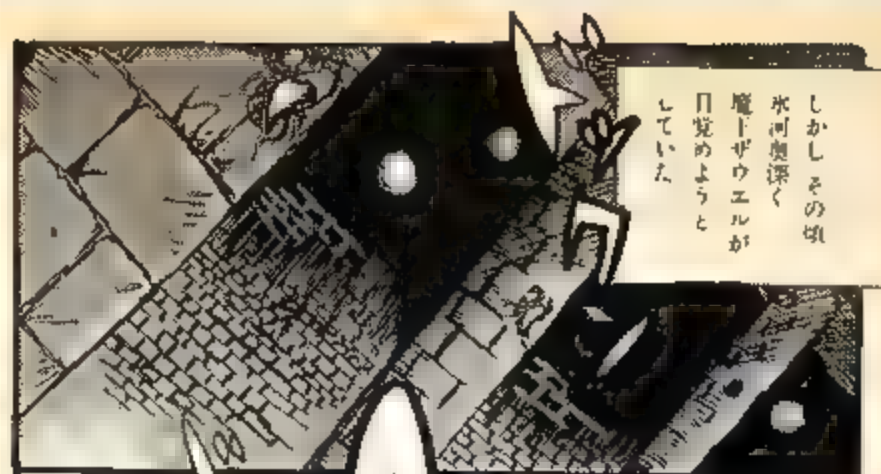
5



4

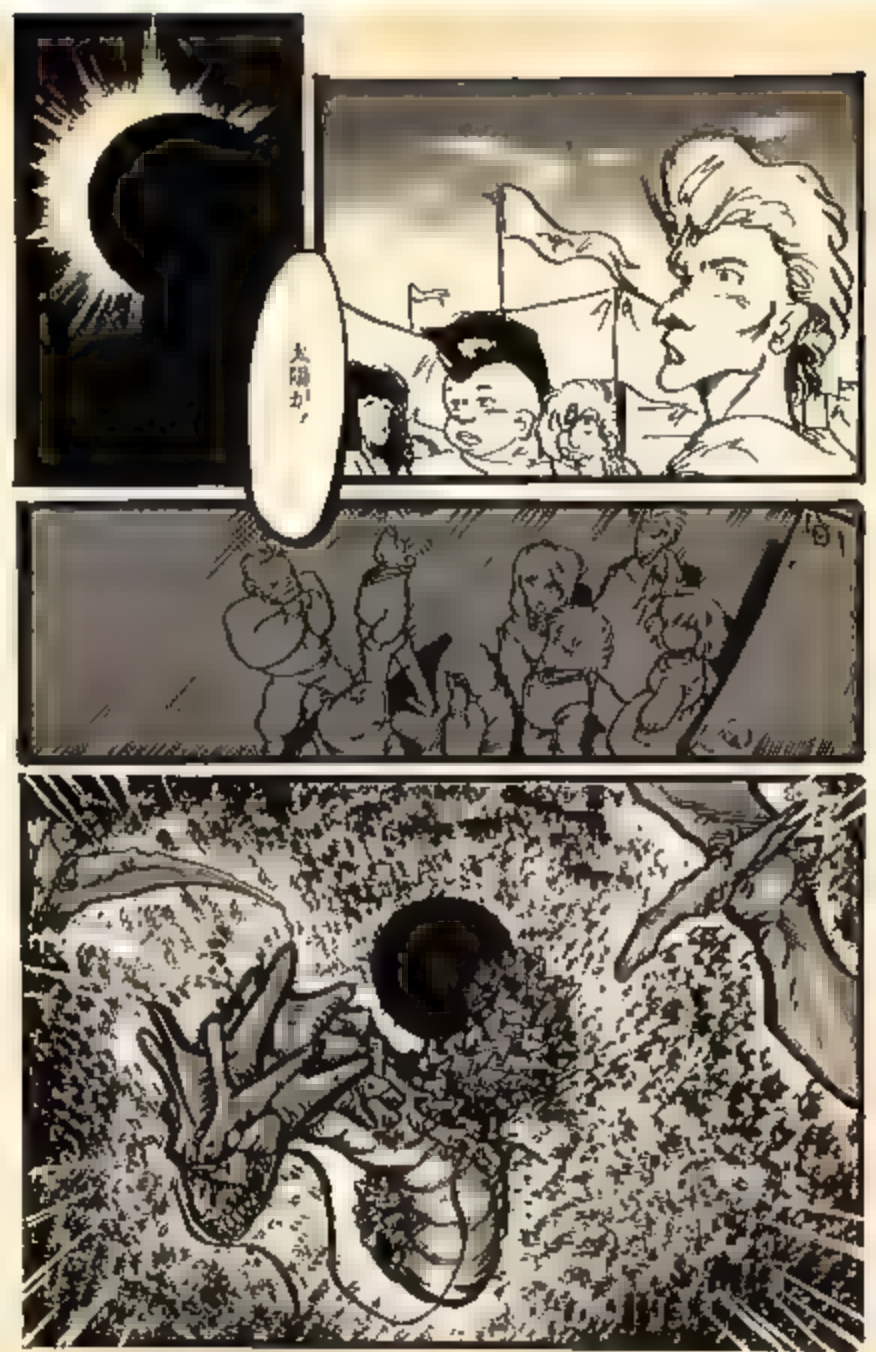


7

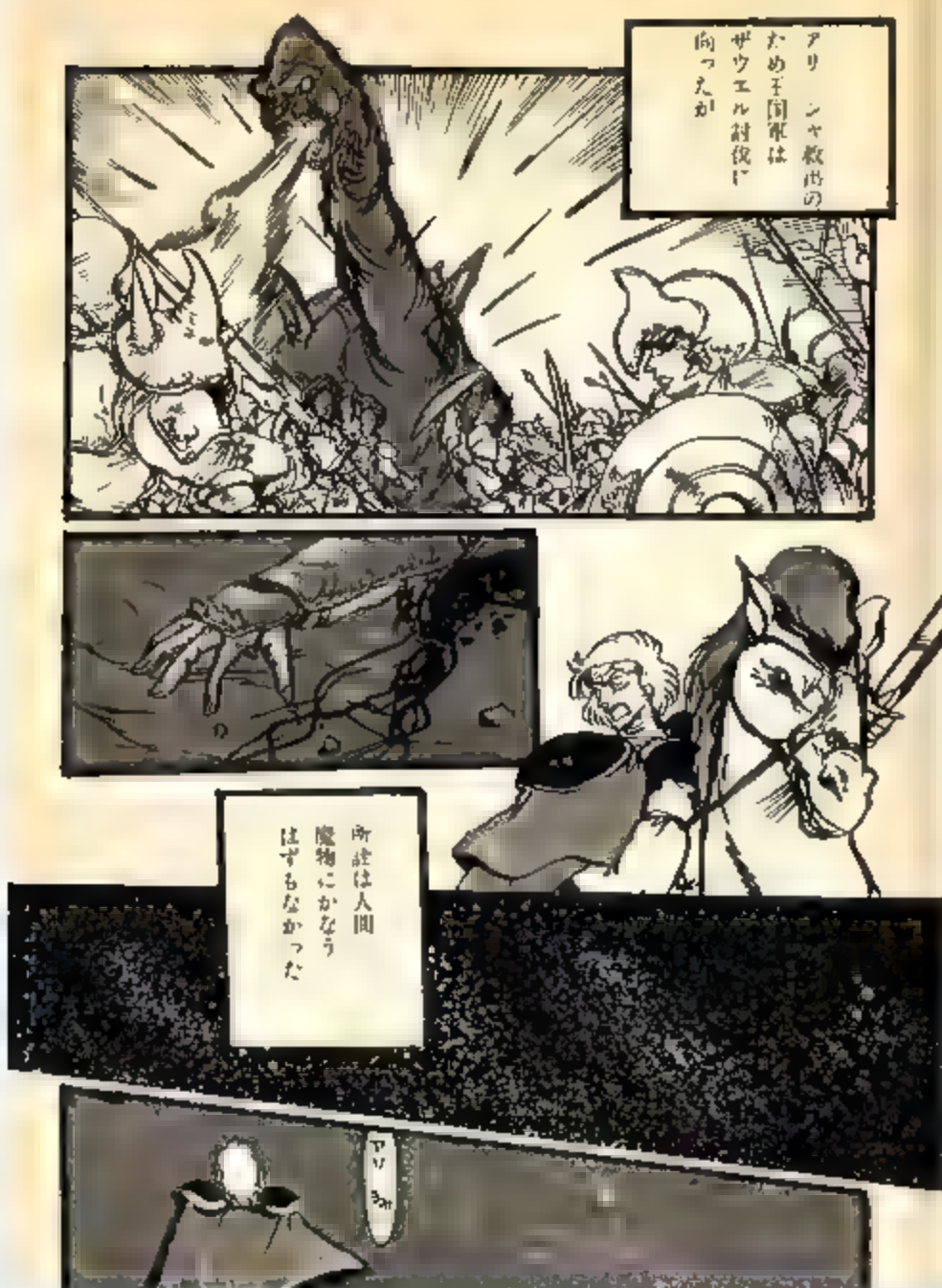


6

NBC



8



NBG

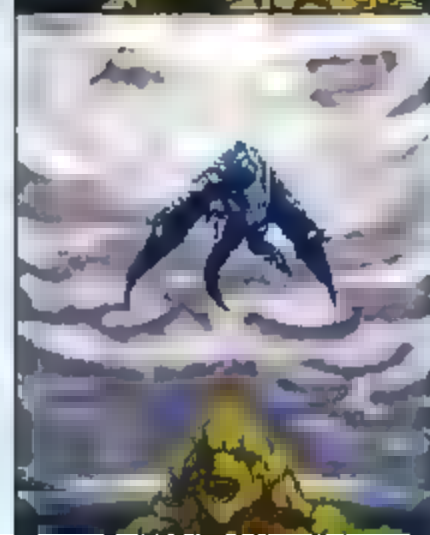
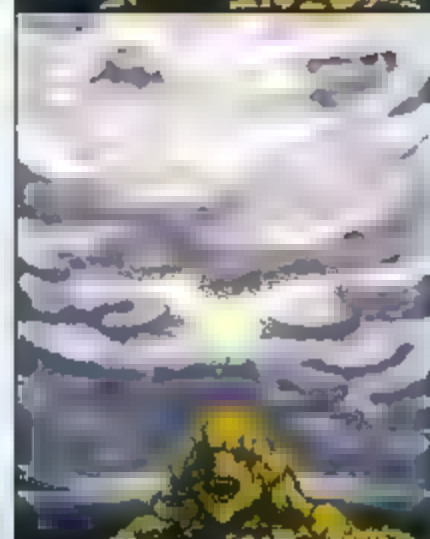
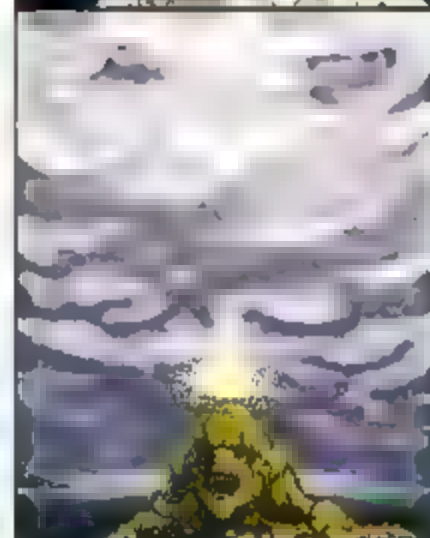
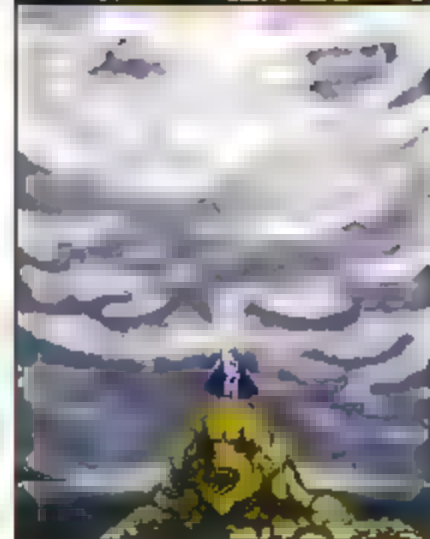
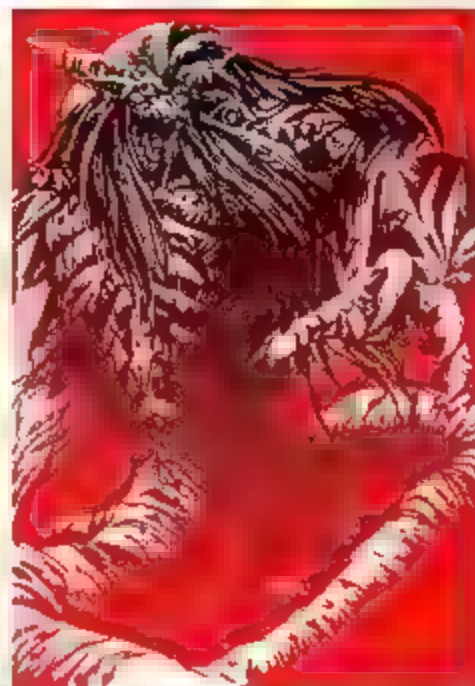
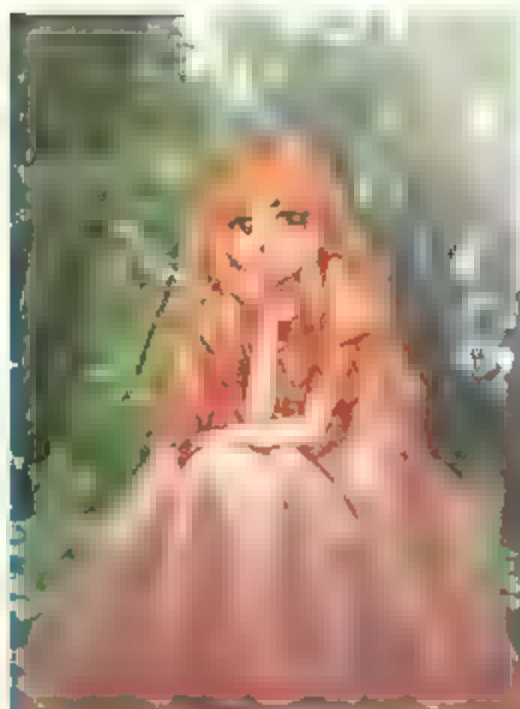


14



『ドラゴンスピリット』 2012年イラスト

Illustration = tatsuya
協力 = スーパースイープ
NBG





『ドラゴンスピリット』

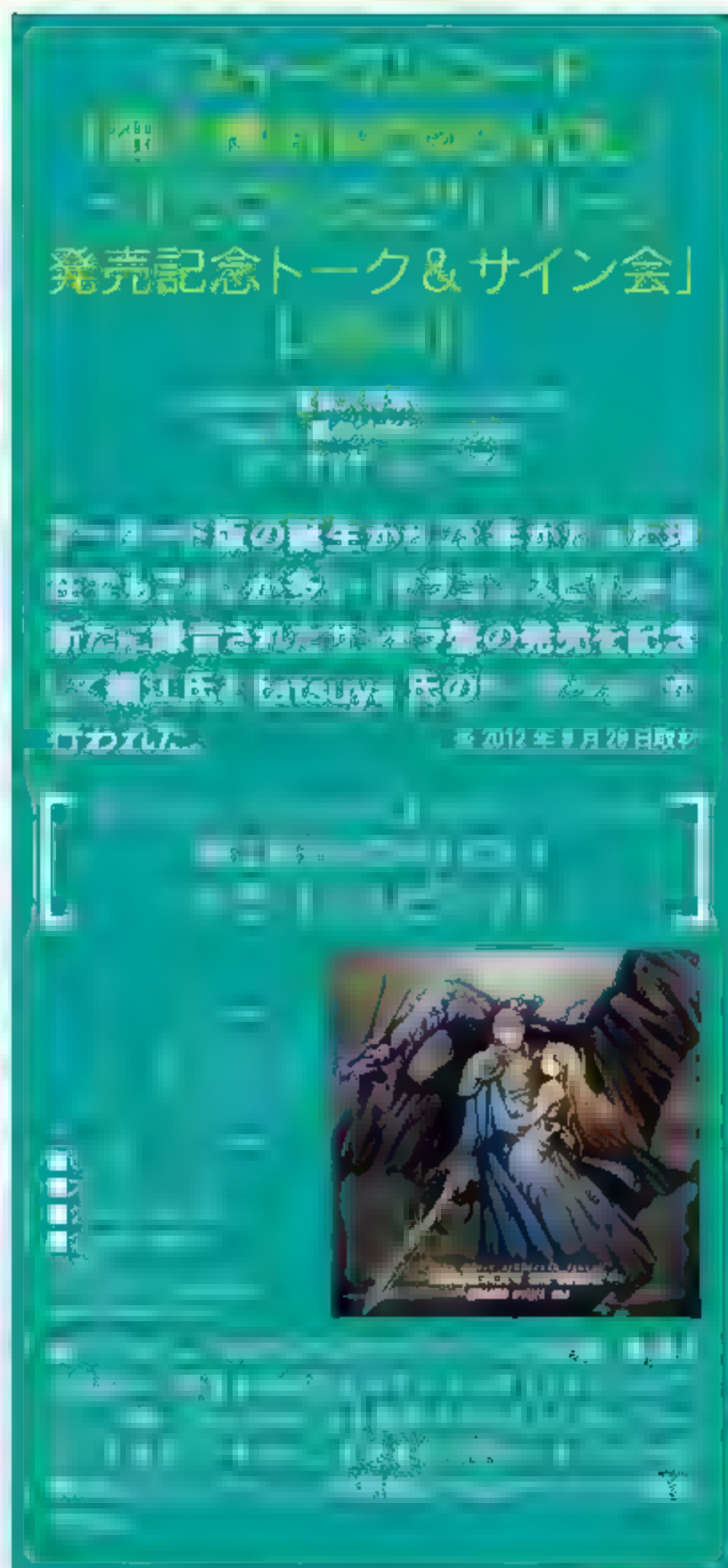
作曲担当・細江慎治氏 デザイン担当 tatsuya氏

ナムコでのバイト時代に勝手に『ドラスピ』の音楽を作ってた

秋葉原のナツゲーミュージアムでサントラを先着予約購入した方だけが参加できたこのイベント、細江氏のサウンドのファンにとっては生のトークが聞ける、めったにない機会ということで、予約数はあつという間に定員に達してしまったとか。当日は『ドラゴンスピリット』のイラストやデザインを担当されたtatsuya氏も参戦し、当社の開発の話を中心にトークが盛り上がった。インタビューはスーパースイープの宣伝大将軍だ！

——まずは『ドラゴンスピリット』（以下、『ドラスピ』）の作曲を担当することになったエピソードから教えてください。

細江 当時はナムコ（現・バンダイナムコゲーム



ス）でグラフィックのバイトをしていたんですが、まだ音が入っていない『ドラスピ』を開発室で見ただんですね。それで『ワンダーモモ』などのサウンドを担当された弓達さんに音の出し入れの仕方を教えてもらって、勝手に『ドラスピ』のサウンドを入れてたんです。で、周りが気づいた頃にはかなりのサウンドデータが入ってるという（笑）。もう後戻りできなくなってる、そのまま担当することになった感じです。

——本来の担当者は決まっていたんですか？

細江 決まっていなかったですね。当時のナムコのサウンド担当って小沢さん、川田さん、中瀬さんの3人だったんですよ。でも中瀬さんが源平プロジェクトを立ち上げて、サウンドだけじゃなくてディレクション方面も担当するようになった。それでサウンドの人手が絶対的に足りなかったんです。だからというか……ちよつと『ドラスピ』のサウンドに触っているうちにいっぱい曲を作ってしまった（笑）。当時はグラフィックがメインの仕事だったので、束のわらじ状態で『ドラスピ』のサウンドを作っていたので、約1年くらい『ドラスピ』のサウンド制作にかかわっていました。

AREA1の曲は当時のサントラ盤「ビデオゲームグラフィティVol.2」と実機でバージョンが違いますよね。これはどうしてですか？

細江 『ドラスピ』の旧バージョンが出た後に、サウンドを修正して完成させたんです。そのバージョンのROMで録音したのが当時リリースされたサントラには収録されています。その修正したバージョンのROMは『ドラスピ』のNEWバージ

ヨンが出る時にROM交換で差し替わる予定だったんですが、どういうわけか差し替わらなかったという(笑)。ROM交換にもコストがかかるってことで見送られたのかもしれないですね。

——実は今回リリースされるサントラでは修正されたバージョンではなく、実際に世に出たバージョンで録音されているんですよね。なんとか修正されたバージョンのROMを入手して録音できないものか、と模索はしたんですが、メーカーさんのほうでも残念ながらROMの現存が確認できませんでした。ちなみに『ドラスピ』で一番最初に作った曲とかって覚えてますか？

細江 実は前の基板で作ってた頃にファイルを全消ししてしまったことがあるんですよ。その時は確か1面から順番に作って3曲くらい作ったんですが、それが全部消えてしまっていて……。ちなみに世に出た製品版とは全く違う曲でした。だから今世に出てる曲で一番最初に作った曲って実は4曲目なんですよね。

えええっ?! それはもったいないというか、聴いてみたいですね。ちなみにどんな曲だったか覚えてますか？

細江 さすがに覚えてないです。相当傷心したことは覚えてるんですけどね。あと未使用曲が入ってますけど、あの曲は確か使う予定がなくなっちゃったのかな。曲はROMに入ってるんだけどテーマに設定されてないから呼び出せないんですよ。でも詳しくは覚えてないなあ……四半世紀前ですからね。

——では次にtatsuyaさんに伺いたいのですが、『ド

ラスピ』の担当になった経緯というのは？

tatsuya ちょうど「ローリングサンダー」のイメージイラストなどを描いてた頃に、隣では『ドラスピ』に出てくる怪獣のドット絵を動かしていたんですね。それを見て僕が、それ、面白そうだねえ——って話しかけてるうちに、「じゃあ、こっちも描いてみる？」なんて言われて、いつの間にかチームに入っていたという。

——細江さんと似たような理由ですね(笑)。

tatsuya 当時はそういうことが多かったから(笑)。好きな人が好きなところに集まってきた作品ができていくっていう、面白い時代でしたね。『ドラスピ』の頃は朝出社すると、プログラマーの方が寝袋で寝てて、まず彼を起こして、どうですか？——って聞いてから一日が始まるんですよ。

細江さんはtatsuyaさんの描かれたイラストからインスピレーションを受けて曲ができたっていうこともあったんですか？

細江 イベントシーンなどは参考にしましたけどステージ曲とかは勝手に作ってたんで、最終的によく合ったなあってのが正直なところですよ。

イラストやキャラクターでもお蔵入りになったものってありましたか？

tatsuya ドット絵に起こしたものの、ドットが何のキャラだかよくわからなくなっちゃったってのはありましたね(笑)。上から見下ろす画面だから、マンモスとか四足系の生き物って難しいんですよ。だからかなり四苦八苦してデザインを直した覚えがありますね。

——イラストとキャラはすべてtatsuyaさんが担当

されたんですか？

tatsuya 背景以外は全部僕ですね。背景にあるオブジェなんかは僕がデザインしたものもあります。制作中は場所によっては先に曲があったので、イメージがわからないときは曲を聴かせてもらってイメージ作りをしましたね。

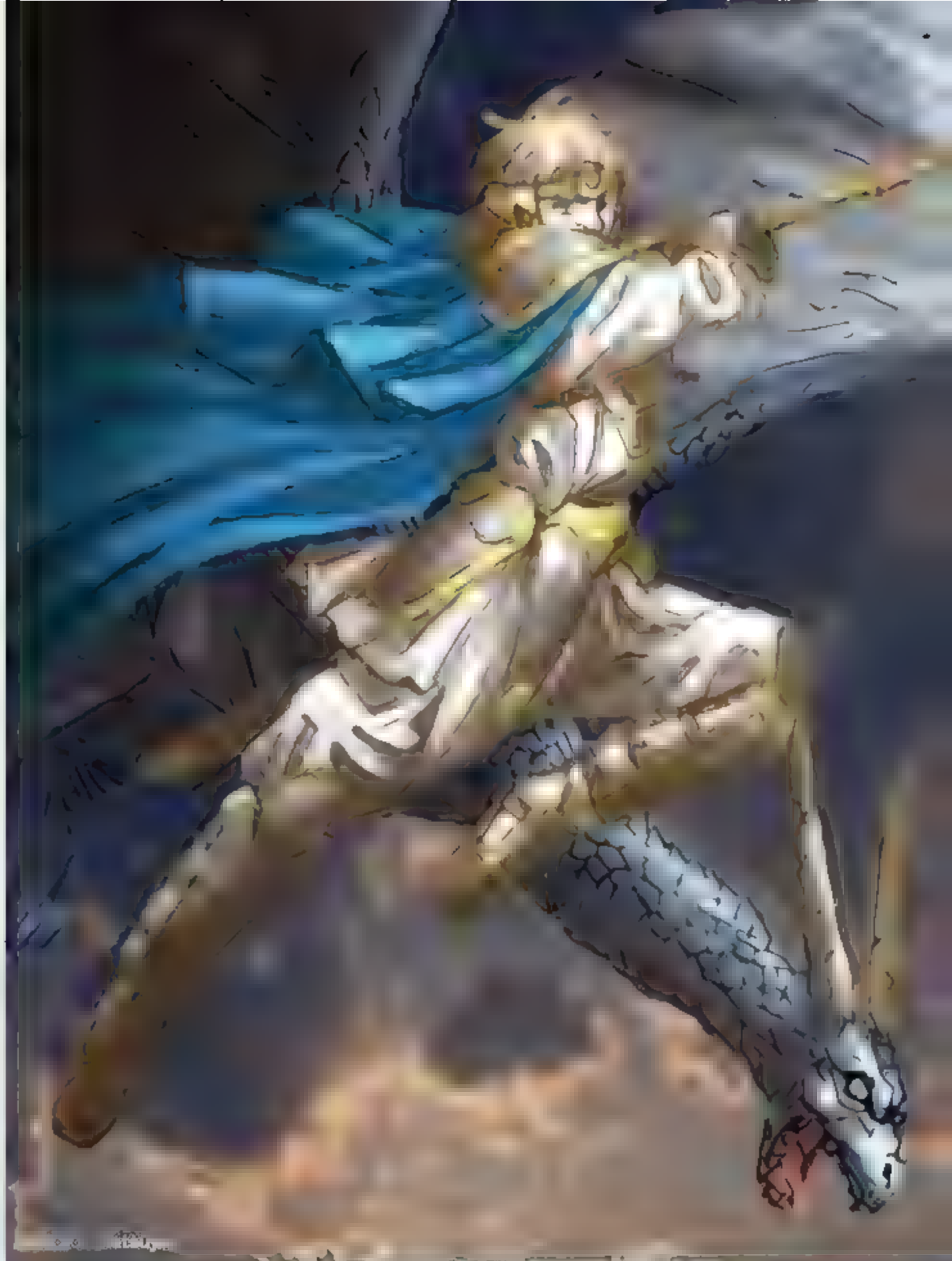
——では、先ほども話に出た当時リリースされた「ビデオゲームグラフィティVol.2」のCD版ではステレオのLRが逆になっていましたが、これって何か理由があるんですか？

細江 たぶん、レコード盤のほうは合ってると思うんですよ。レコード盤は持ってるんですけど、プレーヤーがなくて確認はできないんですが……。で、記憶によると、当時はまだCD制作の機材が安定していなかったこともあって、レコードからCDに移していく時にデータが1ワードずつズレちゃったっていうバグが原因だったと思います。最初からCDを作っていればそういうことは起こらなかったと思うんですけど、あの時は最初にレコードを作って、次にCDを作るということで2回マスターを作ったことで起きたことかもしれないですね。

そのサントラ盤ですが当時のCDは1ゲーム1トラックという収録方法が多かったですよね。

細江 これは、当時のCDを再生するハードで16トラックまでしかボタンがなくてその先のトラックへ進めることができないものがあったための仕様ですね。CDの出始めの頃だったので、そういう事情でレコード会社からお達しもありまして。

——では、次に『アサルト』について聞きたいん



うのは楽しいですからね。

——『クエスター』はどうですか？

細江 『クエスター』は開発期間がそんなに長くなかったのと、自分はサウンドチームに居て、『クエスター』の開発チームとの接触があまりなかったんですよね。そういうのもあって実はあまり思い出がないんですよね。

——そうなんですね。さて、早くも「CDの次の予定はあるんですか？」なんて声もちろはら聞こえてきていますが、「ゲームミュージックデイスカバリーシリーズ 細江慎治WORKS Vol.2」を出すとしたら『オーダイン』『メタルホーク』『ダートフォックス』などのタイトルが候補になりそうですね。

細江 この3タイトルの頃は、一番面白い時期でしたね。『ダートフォックス』は当時サイトロンさんから1タイトルでCD化されましたけど……曲数も少なかったしムチャでしたね（笑）。当時のライナーにも書いてるんですけど、制作中に事故ったんですよね。

tatsuya 僕はその頃違う部署にいて、グラフィックのディレクターと企画もやってたんですよねでも細江君が事故ったのは覚えてるなあ

細江 バイクで事故って街路樹にぶつかって……意識なかったですね。救急車で運ばれて鎖骨折れてたんでギブスはめてもらって……でも開発も終盤だったんでとりあえずROMだけは出さないとマズいってことでそのまま会社行ったんですよ。

その辺の話も「Vol.2」が出たらいろいろと聞いてみたいですね。

ですが、初のシステムⅡ基板でしたよね。

細江 ナムコ時代はロンチ基板を扱うことが多くて、苦勞した思い出しかないんですよね。『アサルト』もPCM音源は使えるんだけど、PCMを取り込む装置がなかったんですよ。それで後からハードウェアの人が作ってくれたりとか。システムⅡも徐々に便利になっていったので、『アサルト』に比べると後期タイトルは音が良くなってますね。

あの時はあれが精いっぱい、基板をどうやって動かすかってことばかり考えてたんで、至らない部分が残ったのはしょうがなかったかなって思いますね。

でも新しいものに触れるっていうことで面白かったんじゃないですか？

細江 それはありましたね。作業に余計な時間はかかるにしても、新しいものに触れられるっていい



著名サウンドコンポーザーの皆様から 細江さんへの質問コーナー！

トークショーも後半に突入し、「Vol.2」への期待で話が続く中、なんとインタビューのスーパーコピー宣伝大將軍がこの日のために仕込んでいた、著名人から集めた質問コーナーに突入！

——「アリーシャの声優さんは誰なんですか？」

（神奈川県・中山上等兵さんより）

細江 あれは声優さんじゃなくて、同期の女の子が声をやっています。声が良かったんで、それでお

願いしました。

「当事、昼間はナムコ、夜は自主制作CDの制作、真夜中はクラブで遊ぶ、ということがどうしてできたのですか？」

（千葉県・M2堀井直樹社長より）

細江 ナムコでバイトしてた頃も帰ってからはバンドやってたりしましたね。とりあえず作ることが面白かったんで。

——「『アサルト』は渋い曲調と変わったリズムと不思議なメロディが独特でカッコイイのですが、なぜこういう音楽にしようと思ったのか教えてください」

「岡山県・M2並木学さんより」

細江 あまりメロディを押すゲームじゃないよねってことでこういう方向になったのかな。変拍子も今聴くとなっていないかな、とも思いますね。

——「ペンネームの由来「めがてん細江」の由来を教えてください」

（東京都・増子司さんより）

細江 当事のAOUSHOの記事だったかなあ？

小さい写真が掲載されたんですよ。それを見た社内スタッフが、細江がいる！ お姉ちゃん見て目が点になってる！ って言ってきたから、いやいや、見てないし、って（笑）。で、それから、めがま

る」とか「めが〇〇」ってあだ名で呼ばれるようになって最終的に、めがてん が定着したんです。

——「AB型で得したことはありますか？」

（東京都・ノイジークロック坂本英城社長より）

細江 以前AB型だけのサウンドコンポーザーだけを集めて飲んだことがあったんですが、面白かったです。AB型の変さがわかりましたね。

SNSゲーム全盛の中、電車で携帯でゲームをプレイするスタイルが主流になる中、ゲームサウンドの在り方についてどうお考えですか？

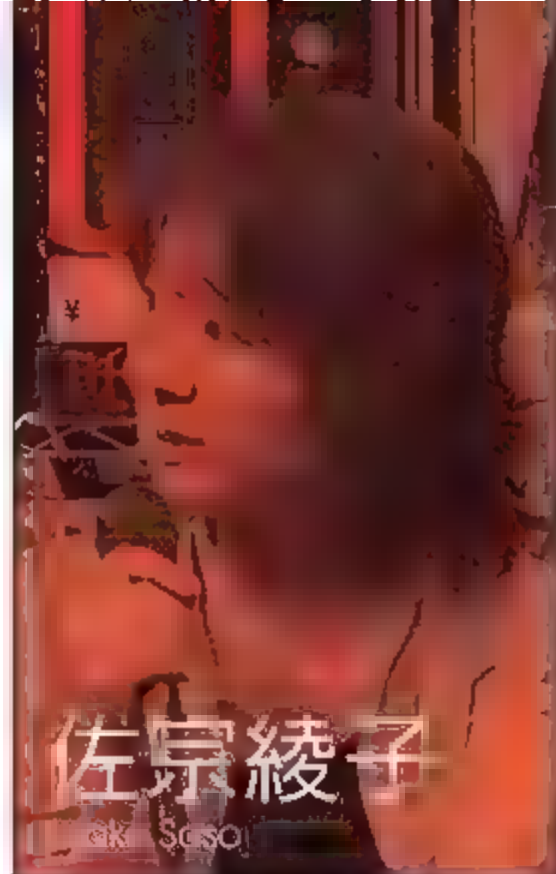
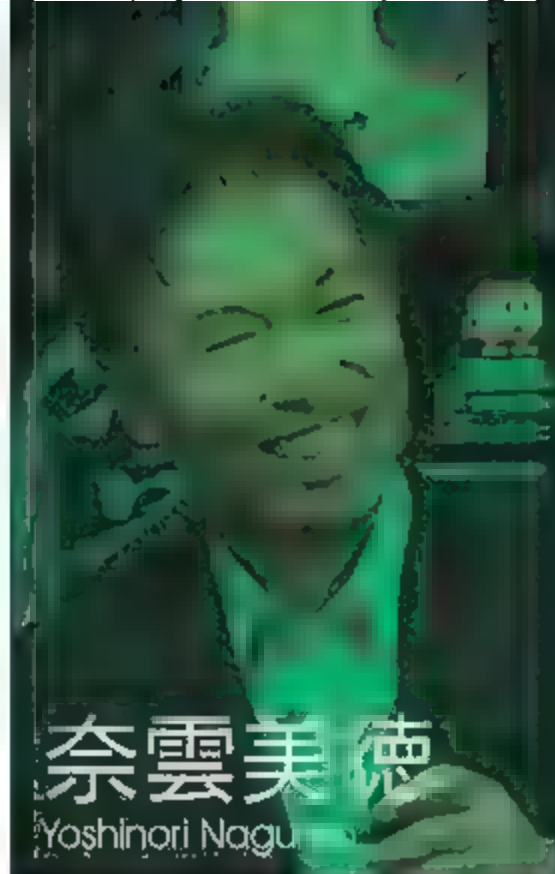
（東京都・メタルユキさんより）

細江 ゲーム会社から見たらそういうゲームにはサウンドなんていらなくてことなのかなあ。ガチャ系とかほとんどないですからね。

細江氏にも内緒だったという、このサプライズ質問コーナーには会場も質問者の名前に盛り上がりを見せ、トークショーは終了した。そして「細江慎治WORKS Vol.2」の発売も正式に決定！

CD第二弾 「ゲームミュージックディスカバリーシリーズ 細江慎治WORKS VOL.2 ～オーダイン～」

発売決定！ ■CD2枚組 ■SweepRecord ■2013年春予定 ■2940円（税込）予定
【収録内容】『オーダイン』『メタルホーク』『ダートフォックス』オリジナル音源、基板実機より新規収録リマスタリング + α



株式会社バンダイナムコスタジオのシーアサウンドデザイナー。現在は効果音作成やゲームのPV作成などをメインに行っている。

ナムコ（当時）退社後から現在に至るまでフリーのサウンドクリエイターとして活動し、現在は渋谷区のケアハウスせせらぎの施設長にも就いている。

株式会社スーパースイープの取締役、サウンド番長としてナムコ（当時）退社後もゲーム音楽の制作にかかわる。Sampling Masters AYA名義でも活動中。

ぐるみ着てポンキッキ体操したりしましたよ。

佐宗 私は確か横浜のナムコランドだったかなあ？
汽車とかに乗ってるノアミット向けのところに研修
行きましたよ

川元 僕は途中で入ったんで、研修は行かなかったんですよ。

石井 僕もアルバイトから社員になったんで研修は行かなかったんですよ

——石井さんは最初にアルバイトで入社された理由ってあるんですか？

石井 やっぱゲームが好きだったんで。当時アルバイト情報誌を見ていたらナムコの「効果音作成アルバイト募集」という求人が出てたんですよ。しかも場所が家からすごく近い。それで応募してみよう、と。面接は川田さん（※2）と小沢さん（※3）にさせていただきました。入った当初は移植作業が多くてPCエンジン版「ドラゴンスピリット」とかもみんなでやりましたね。

——奈雲さんはゲーム音楽ではセガの作品がすごく好きだったとか。

奈雲 当時ハードロックやヘヴィメタルをよく聴いていたんですよ。それで「アウトラン」がすごく好きでした。あと、コンシューマよりはアーケードのほうが好きでしたね。

——川元さんはナムコ以前はジャレコさんにも在籍されてましたね。

川元 一番最初はソフトバンクでゲームを何本か作って、次にジャレコですね。

佐宗 佐宗さんはナムコに入社されたきっかけは？
私はナムコが好きだったんですよ。「ゼビウ

ス」は手の交かひけるまでやってましたし、假期ゲームをしない時期もあったんですが、ずっとナムコが好きでしたね

——サウンドチームって仕事中はみんなヘッドホン付けて黙々と作業しているイメージがあるんですが、実際はどうなんでしょう？

川元 そういう状態だから、ほかの部署の人が来ると声かけづらいって言われるんですよ。

奈雲 でもカワゲンは仕事中に結構冗談を言ったりするんですよ。それで場が和んだりとかね。あと僕はカワゲンと仲良かったこともあって仕事中心で合図したり、カワゲンの家に僕が遊びで泊りに行ったり、逆に僕の家へ泊りに来たりとか。仕事の後は一緒にビリヤード行ったりね

川元 僕と奈雲君は名前が「ヨシノリ」で同じなんです。そういうこともあって仲良くなってる。奈雲君が当時使ってたクレジットがNAUNだったんだけど、それも僕が付けたあだ名が「なうんちゃん」だったからなんです。

——今回、奈雲さんを紹介していただいたのも、川元さんが連絡をしていたからなんです。

奈雲 久しぶりにカワゲンから電話があって、その時は電話に出られなかったから留守電が入ってたんだよね。一瞬、金でも貸してくれって言うのかな、なんて思いましたよ（笑）。

——一同（大爆笑）

石井 僕は川元さんとは職場で机が隣なんですけど、川元さんが「なうんちゃん」電話出ないよーって言って（笑）

川元 しょうがないからFAXしたんですよ。メ

※2 川田さん 本名は川田宏行。『ワルキューレ』シリーズ、『妖怪道中記』、『ウイニングラン』などのサウンドを担当したサウンドクリエイター。2013年1月現在はバンダイナムコスタジオに所属している。
※3 小沢さん 本名は小沢純子。『ドルアーガの塔』、『トイポップ』、『ローリングサンダー』などのサウンドを担当したサウンドクリエイター。2008年9月でバンダイナムコゲームスを退社し、現在はフリーのサウンドクリエイターとして活動をしている。

ールとかが使えるこの時代に！

奈雲 連絡ももらった時はなんだかんで懐かしかったですよ。今みんな何してるのかわかってのと合わせて当時の記憶とかもよみがえってきたし。

石井 さんは当時からあまりメディアに出ることもなかったと思うのですが、ナムコ時代から現在までずっと在籍されていますよね。

石井 そうですね。居心地がいいっていうのもあります。僕はナムコにアルバイトで入って初めて会社勤めというのをしたんですが、当時のナムコは周りの方が面白い方ばかりで、しかも空気か合う人が多いことに驚きましたね。「ここは一体何なんだろう……？」って感じで（笑）。

川元 会社は、晩中明かりがついてるし、迷彩服を着た人がバイクでやってきたりで、近所の人から「あの会社は何か危ないものを作ってる」って噂があったりなかったりしたとか（笑）。

奈雲 あと、サウンドチームのみんなで式根島へ旅行行ったことあったよね？

川元 旅行、行ったよね。僕が島が好きなので旅行のコーディネートをしたんですが、当時はあまりイベントに参加しなかった川田さんや小沢さんも来てくれてね。

——サウンドチーム大集合ですね！ 当時はサウンドチームでバンド演奏もされていましたよね。

川元 クリスマスチャリティーコンサートですね。最初はラジアメ（※4）との絡みで、中瀬さん（※5）と小沢さんがロケで行って演奏するっていう流れからクリスマスのイベントでバンド演奏することになったんじゃないかな。

——1988年の時は川元さんがバンドメンバーで演奏されていますね。

川元 出ましたね。「ドラゴンスピリット」とか演奏したんですが、すごい練習しました。

佐宗 私は1989年の時に出て、何曲かはアレックス担当しましたよ。その1年間は人村さんについてビデオで見てもらいました。さらにその1年間は実習、観に行きました。バンドの練習は、開発ではないので「外部応援業務」とかそんな名義で時間を取ってやっていましたね。

石井 自分も1989年の時に出たんですが、よくわからないままメンバーになった記憶が（笑）。普通に町中の練習スタジオを予約して取って練習しましたよ。というか、通常の業務もあるし、練習もあるしで、ほとんど寝ないでやってました。

佐宗 そうそう！ 寝る時間なかったよね。私、スタジオに練習行く途中の電車の中で眠さで倒れそうになった記憶があります（笑）。

——杜絶ですね……。実際のライブでの思い出とあって何かありますか？

川元 僕が出た時は、中瀬さんがソロパートでステージの前に出て行ってシオルダーキーボードを弾いてたんですけど、そこにケーブルが一切つながつてなかったのを後ろから見ていました（笑）。

一同（爆笑）

佐宗 私が出た年の時は、川田さんがここでソロだった前に出ていったらまだソロの部分じゃなくて、自分の場面に突っ込んでいったのがありましたね。「あら、ちよつと早かったー」みたいな（笑）。あと、石井さんがギター弾いてたんですけど、あ

まり前にも出ないし、しかもポリェムもほとんど下げていつちゃうんですよ。

石井 いやー、だって練習はしていてもあまりうまくないし、そうするとやっぱり音下げるしかないじゃないですか（笑）。

——僕は当顧客席で演奏を聴いて大興奮でした！で川元さんは今回サントラ化されたメガドライブ版『フェリオス』では、新曲も作られていますよね。

川元 新曲が作りたかったっていうのもあるんですが、たとえばエンディングって効果音を鳴らさなくていいんですよ。アーケード版ではフルスペックでオーケストラを鳴らしているんですが、メガドライブで再現するっていうのは難しかったので、ハードに合わせた新曲を作ることにしました。それにメガドライブ版のエンディング曲のが好きって言うってくれる人も多いで、作ってよかったなとは思ってます。

——では次に奈雲さん『デンジャラスシード』についてお聞きしたいのですが。

奈雲 曲がカッコイイってことをよく言われますが、実はそういう曲を作りたかった理由として女の子にモテたかったっていうのがあります（笑）。次に石井さんにお聞きします。『マーベルランド』のサウンド制作はどうでしたか？

石井 『マーベルランド』は1曲、1曲でメロディをしつかり出さないといけなかったんで、そこが苦労しました。あとロケハンでデイズニールランドへも行きましたよ……ひとりで。

一同（爆笑）

川元さんと石井さんは現在隣の席で仕事をさ

※4 ラジアメ ナムコ（当時）がスポンサー提供していたラジオ番組。1981年から1996年まで15年間放送され、歴代パーソナリティは大橋照子、斉藤洋美、大原のりえの3人が担当した。番組のイベントでは中瀬さんや小沢さんがゲーム音楽のミニコンサートを開催していたことが何度かあり、それらの活動がクリスマスチャリティーコンサートへとつながっていった。

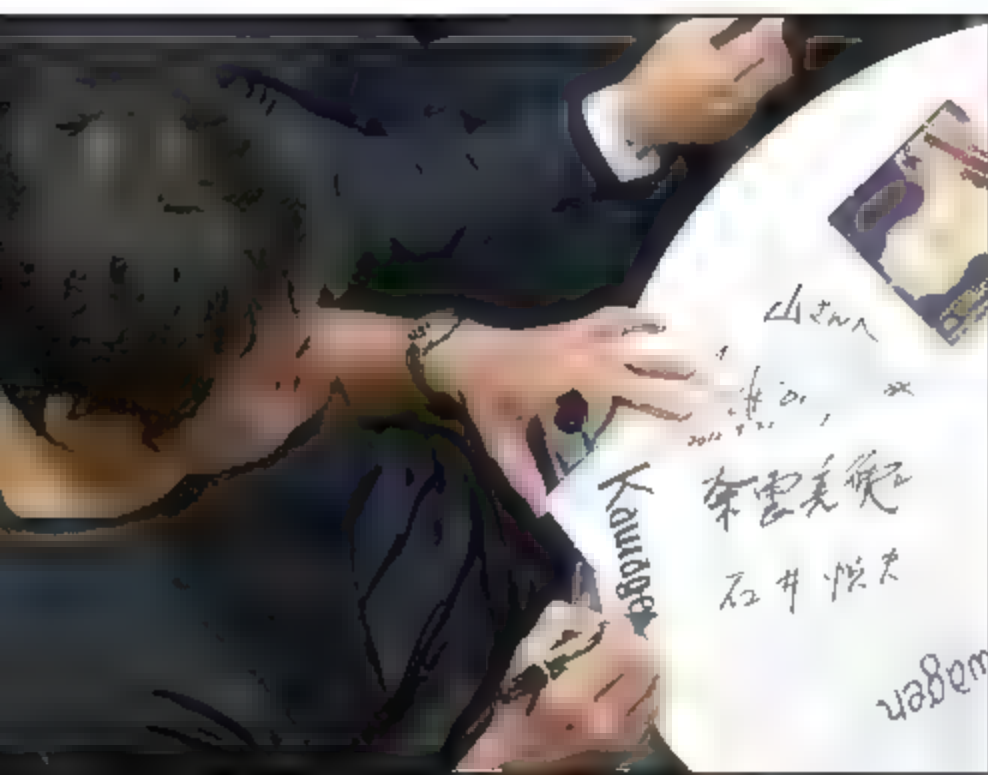
※5 中瀬さん 本名は中瀬憲雄。「源平討魔伝」、「超絶倫人ベラボーマン」などのサウンドを手がけたサウンドクリエイター。1989年にナムコを退社し、現在は自ら設立した有限会社デジフロイドの代表を務める。

れてるそうですが、川元さんから見て石井さんはどんな方ですか？

川元 石井さんは職人タイプなので、依頼されたものは拒まずいいものを作って出すっていう方なんです。なので社内でも頼られていますね。

逆に石井さんから見て川元さんはどんな方でしょう？

石井 僕が入った時にはもう何作も手がけられていた先輩といった感じでしたね。PCエンジンの『ドラゴンスピリット』の移植を担当した時に初めて一緒に仕事したんですけど、その時にサウンドにもこだわりたいってことで、川元さんが、こうすればFMっぽい音が出せるかもってプログラムを書いてきてくれたんですよ。それで進めていったらすごくFMっぽい音が再現できて。まだ他社さんでも出せてない音でした。それですごく方



イベントの最後には、トークショーに参加された4人の方から当日CDを購入した方へのサイン会も行われた。写真はサインをする川元氏

だなあって思ったのが印象に残ってます。

佐宗 PCエンジンの『ドラゴンスピリット』は再プレイしたいってことをよく言われてましたもんね

佐宗さんは『ローリングサンダー2』のようなタイプの音楽ってどうなんですか？

佐宗 私の場合、『リッジレーサー』シリーズの印象が強いと思うんですが、こっちのテイストが得意なんですよ。『ローリングサンダー2』は自由に作らせてもらって、自作のスパイっぽい雰囲気も残しつつ、ジャズやR&Bを入れています。でもこの作品以降、こっちのジャンルでのオフロードがないんですよ。テクノ系のオフロードはすごく多いんですが、『ローリングサンダー2』のテイストが私の素なんです。

では、今回こうして過去に作られた曲がサントラ化されるということで、昔の作品が今世に出ることについてそれぞれどう思われていますか？

川元 いや、やっぱり今こうして出るのってやっぱり恥ずかしいよね？

佐宗 恥ずかしいですよ。

奈雲 僕は逆にどんどん聴いてもらって反響があると嬉しいです。僕も励みになりますし、違う世代の方にも聴いてもらって良かったって思ってもらえれば作ってよかったなって思いますし。

川元 いい人になろうと思っちゃって(笑)。

一同 (爆笑)

当時の仕事でもこんなノリだったんですか？

奈雲 そう、カワゲンはいつもこんな調子(笑)。

では、そろそろ時間ですので、最後にコメントをお願いします！

川元 現在は『太鼓の達人』シリーズのプロデューサーを担当しています。本当はシリーズ立ち上げ当時からかわりたかったんですが、当時は『7』(モールモースの騎兵隊)を担当していて、かわれなかったんですね。それで10年経って念願の『太鼓の達人』にかかわれるようになったので、気合を入れていろんなことをやっていこうかな、と思っています。

奈雲 僕はサウンドクリエイターとしての活動は自分のペースでヒーリング系の環境音楽を作っています。iTunesでもYoshinori Nagumoで検索していただければ何曲か出てきますので、よかったら聴いてみてください。美を追求した美しい曲をこれからも作っていききたいですね。

石井 僕は現在はあまり曲は作ってなくて、最後に作ったのが川元さんと一緒に担当したDSの『パッコンロール』になります。現在は効果音作成とか『ゴッドイーター』などのPV制作などをしていきます。映像に音をあてていくっていう作業は自分にも合ってるなと思ってるのでこれからもそういう仕事をやっていきたいなと思っています。

佐宗 こういうイベントで自分が一番後輩っていうのは本当に珍しいので、先輩が3人もいると心強いですね。私は玩心も鉄拳タックト、ナメント2、『太鼓の達人』、『リッジレーサー』など、バンダイナムコゲームスさんのお仕事をやらせていただいていますので、ぜひ遊んでいただきたいと思います。

——今日はありがとうございました！

24



天野 辰人

Yes! In the Name

【参考文献】

DOI: 10.1002/eqe.134

大衆の意見が反映される

TRACK 04 [GROBDA]

小学生の頃に遊んだ『ゼビウス』。海を走る「GROBDA」を見て「戦車が海を進むなんてカッコいい」と思った記憶をよみがえらせながら、GROBDAの視点から『ゼビウス』の世界観を音で表現してみました。

曲の終盤では、激しい戦いの中で意識かもつつとしながらも、海と大地を勇敢に進むGROBDAの姿が浮かべば嬉しいですね。

この曲をより楽しんでもらうためにぜひ『ゼビウス』をプレイしながら聴いてみてください。1機目のアンドロジェネシスを倒したあたりで、曲が終わるようになってます。

TRACK 16 [OVER]

私達のゼビウス30周年への想いが伝わればと思い、アルバム最後に慶野由利子さん(※)の曲を添えさせて頂きました。

7月16日(土) 午後

ファミコン版『ザビウス』との最初の出会いだったので!



TRACK 05 [FARDRAUT]

1983年1月、最初に『セビウス』に出会ったのは小6の終わり頃。たまたまデパートのゲームコーナーで見たのが最初でした。

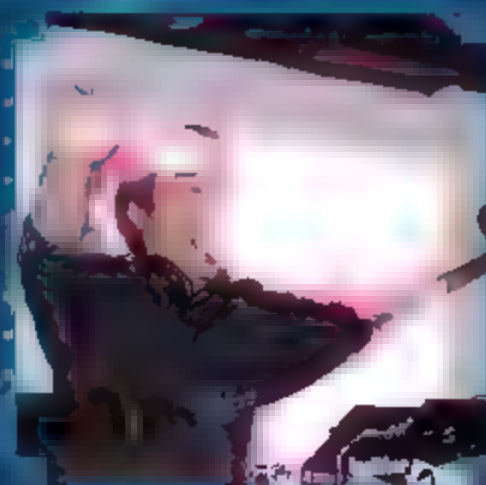
映像の美麗さだけでなく、サウンドも含めてゲーム全体が生物的というか、生きているように感じさせることを今でも覚えてます。

バンド・アン・エネンス破壊後の沈黙や、攻撃の間、すべてが洗練されていました。

これをきっかけにナム1がどんどん好きになり中学の時には就職先として意識していました。僕の人生は「ゼビウス」によって決められたようなものです。

【好きな『ゼビウス』は？】

ア ケドオノナル版。素直らしい出会いでした。



大久保博

Shiroshi Kube

【代廉作·雙湖作品】

1998, 1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 2679, 26

12345678910111213141516171819202122232425262728293031323334353637383940414243444546474849505152535455565758596061626364656667686970717273747576777879808182838485868788899091929394959697989910010110210310410510610710810911011111211311411511611711811912012112212312412512612712812913013113213313413513613713813914014114214314414514614714814915015115215315415515615715815916016116216316416516616716816917017117217317417517617717817918018118218318418518618718818919019119219319419519619719819920020120220320420520620720820921021121221321421521621721821922022122222322422522622722822923023123223323423523623723823924024124224324424524624724824925025125225325425525625725825926026126226326426526626726826927027127227327427527627727827928028128228328428528628728828929029129229329429529629729829930030130230330430530630730830931031131231331431531631731831932032132232332432532632732832933033133233333433533633733833934034134234334434534634734834935035135235335435535635735835936036136236336436536636736836937037137237337437537637737837938038138238338438538638738838939039139239339439539639739839940040140240340440540640740840941041141241341441541641741841942042142242342442542642742842943043143243343443543643743843944044144244344444544644744844945045145245345445545645745845946046146246346446546646746846947047147247347447547647747847948048148248348448548648748848949049149249349449549649749849950050150250350450550650750850951051151251351451551651751851952052152252352452552652752852953053153253353453553653753853954054154254354454554654754854955055155255355455555655755855956056156256356456556656756856957057157257357457557657757857958058158258358458558658758858959059159259359459559659759859960060160260360460560660760860961061161261361461561661761861962062162262362462562662762862963063163263363463563663763863964064164264364464564664764864965065165265365465565665765865966066166266366466566666766866967067167267367467567667767867968068168268368468568668768868969069169269369469569669769869970070170270370470570670770870971071171271371471571671771871972072172272372472572672772872973073173273373473573673773873974074174274374474574674774874975075175275375475575675775875976076176276376476576676776876977077177277377477577677777877978078178278378478578678778878979079179279379479579679779879980080180280380480580680780880981081181281381481581681781881982082182282382482582682782882983083183283383483583683783883984084184284384484584684784884985085185285385485585685785885986086186286386486586686786886987087187287387487587687787887988088188288388488588688788888989089189289389489589689789889990090190290390490590690790890991091191291391491591691791891992092192292392492592692792892993093193293393493593693793893994094194294394494594694794894995095195295395495595695795895996096196296396496596696796896997097197297397497597697797897998098198298398498598698798898999099199299399499599699799899910001001100210031004100510061007100810091010101110121013101410151016101710181019102010211022102310241025102610271028102910301031103210331034103510361037103810391040104110421043104410451046104710481049105010511052105310541055105610571058105910601061106210631064106510661067106810691070107110721073107410751076107710781079108010811082108310841085108610871088108910901091109210931094109510961097109810991100110111021103110411051106110711081109111011111112111311141115111611171118111911201121112211231124112511261127112811291130113111321133113411351136113711381139114011411142114311441145114611471148114911501151115211531154115511561157115811591160116111621163116411651166116711681169117011711172117311741175117611771178117911801181118211831184118511861187118811891190119111921193119411951196119711981199120012011202120312041205120612071208120912101211121212131214121512161217121812191220122112221223122412251226122712281229123012311232123312341235123612371238123912401241124212431244124512461247124812491250125112521253125412551256125712581259126012611262126312641265126612671268126912701271127212731274127512761277127812791280128112821283128412851286128712881289129012911292129312941295129612971298129913001



川田 宏行

Kiriyuki Kawano

【代表作、参加作品】

中国进出口商品交易会

金華市 2007 年 12 月 10 日

11. 2006年10月1日起，凡在中华人民共和国境内销售货物或者提供加工、修理修配劳务以及进口货物的单位和个人，均应按照《中华人民共和国增值税暂行条例》及实施细则缴纳增值税。自2006年10月1日起，增值税一般纳税人购进货物或者应税劳务，取得的增值税专用发票上注明的增值税额，准予从销项税额中抵扣。增值税一般纳税人购进货物或者应税劳务，取得的增值税专用发票上注明的增值税额，准予从销项税额中抵扣。增值税一般纳税人购进货物或者应税劳务，取得的增值税专用发票上注明的增值税额，准予从销项税额中抵扣。

1999年12月20日

Abstract The purpose of this study was to examine the effects of a 12-week, low-intensity, low-impact, and low-volume aquatic exercise program on the physical fitness and health-related quality of life of older adults. The study was a randomized, controlled trial. The participants were randomly assigned to either an aquatic exercise group or a control group. The aquatic exercise group performed a 12-week program of aquatic exercise, while the control group performed a 12-week program of low-intensity, low-impact, and low-volume aquatic exercise. The results of the study showed that the aquatic exercise group had significantly greater improvements in physical fitness and health-related quality of life compared to the control group. The aquatic exercise group had significantly greater improvements in aerobic capacity, muscle strength, and balance. The aquatic exercise group also had significantly greater improvements in health-related quality of life, including physical functioning, role limitations due to physical problems, and overall health. The results of this study suggest that a 12-week, low-intensity, low-impact, and low-volume aquatic exercise program can improve physical fitness and health-related quality of life in older adults.

TRACK 06 [CRAZY ABOUT ZOSHI]

もっと「ノンー」という名を持つ女の子に恋をしてしまったら、覚悟したほうがいい。ト
 リノキーでクレイジー、そして何よりもその名前の意味は

TRACK 15 [A DREAM WITHIN A DREAM]

真空管とスチールノートと波形モニターのための小曲。あったようでなかったのかもしれないCRTの中の出来事。現実ではあったか虚構の世界。夢中だったあの日々。夢のまた夢。だからこそ永遠に。

【好きな『ゼビウス』は？】

やはりお客さんとして出会えたアーケード版です。ファミコン版当時はすでに中の人(社員)でしたので。





音

環境と文化の達成の達人であり、
自らを「文化の達人」と認める。

TRACK 11 [JARA-1]

ファミコンを買ってもらえなかった自分にとっての『セビウス』はアケドゲームとして「ハマった」ひとつでした。

なけなしの小遣いの100円玉を幾ら投入したか覚えていませんが、あのコイン投入SEを聞くたびに気合を入れていたのを鮮明に覚えています。

今回は一般の『ゼビウス』の印象とは少し異なるアレンジを施してみました。曲の中に散りばめられた「スタート」「インゲーム」「ネームエントリー」のフレーズを探してみてくださいね。「ネームエントリー」が2～5位の曲なのは、ほとんど1位になったことがなかったからです（笑）。

【好きな『ゼビウス』は？】

ア ケド版、なぜなら親にファミコンを買ってもらえなかったのだ。



中 國 周 一

【代義作、參照作品】

[illegible]

井上 拓

【代表作、参加作品】

[illegible]

TRACK 14 [SHEQNITE]

『ゼビウス』がゲムセンタに並んだのは、僕が生まれる半年前。幼稚園の頃、友達の家で見たクールな黒いカセットを今でも覚えています。あの小さなカセットの中に、あんなにも雄大な緑色の大地が広がっているなんて、満垂れの少年には想像もつきませんでした。『ゼビウス』も自分も、今年で30歳。お互い、この先もまたまた広大な世界が広がっていることでしょう。そんな未来を想像しながら1曲こさえました。いやあ楽しかった。

【好きな『ゼビウス』は？】

やっぱりマークシート版。本当に空から見下ろしている感じが良い。

TRACK 13 [PHOENIX]

それは遠い時代の出来事だったかもしれないし
ほんの30年ほど前のことだったかもしれない
「太陽の鳥」といつ名の救世主の翼を駆り
電腦仕掛けの脅威に立ち向かって空を翔け抜けた
今も語り継がれるヒーローの物語——
そんなコンセプトを基に、エモーショナルなイメージソング
的アプローチで作った曲です。

作詞を担当した井上さん直々に歌を吹き込んでいただきました。

今回のアルバムに参加できた事、とても光栄に思います！

【好きな『ゼビウス』は?】

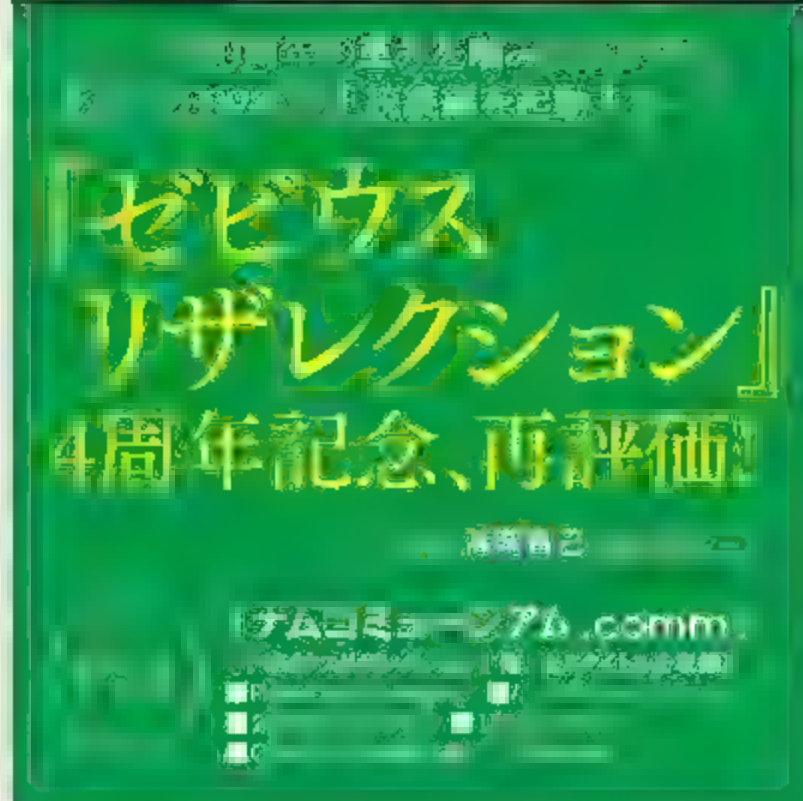
小学生の頃、友人宅にあったファミコン版のほうが馴染み深い
が、大人になってから見たア ケ ト版のクオノエイにもあ
ったため感動！



平井 克明

代表作品：《加加作品》

[illegible]



オリジナルに敬意を示し リメイク以上の作品に昇華

娯楽でも嗜好品でもそうだが、オリジナルが偉大なほど派生品は軽んじられがちだ。たとえば映画なら、評価が高い作品の続編やカルト的な人気を誇る作品のリメイクは及第点の出来でも全く評価されない。音楽なら大ヒットアルバムを制作した当時のメンバーが欠けていると、『現在のバンドは黄金期とは違う』という嫌疑の眼差しで見られてしまう。

ゲームは、ハードや技術などが進化していくこともあり、オリジナルを礼賛しても続編や派生作品がそれ

だけの理由でマイナス評価となることは少ない。むしろ関係作品は、期待値からプラス評価されることのほうが多いだろう。しかし数は少ないものの、オリジナルが偉大すぎるゆえに正当評価を受けなかったと感じられる作品もある。そのひとつがこの『ゼビウスリザレクション』だ。

前ページでも話題にあがっているとおり、『ゼビウス』は今なお色あせない魅力を放つ名作だ。正攻法（画面構成やシステムの踏襲）で挑めば返り討ちに遭い、奇襲（画面構成やシステムの変更）を仕掛けても跳ね返される。そんな高い壁に向かう手段として『ゼビウスリザレクション』

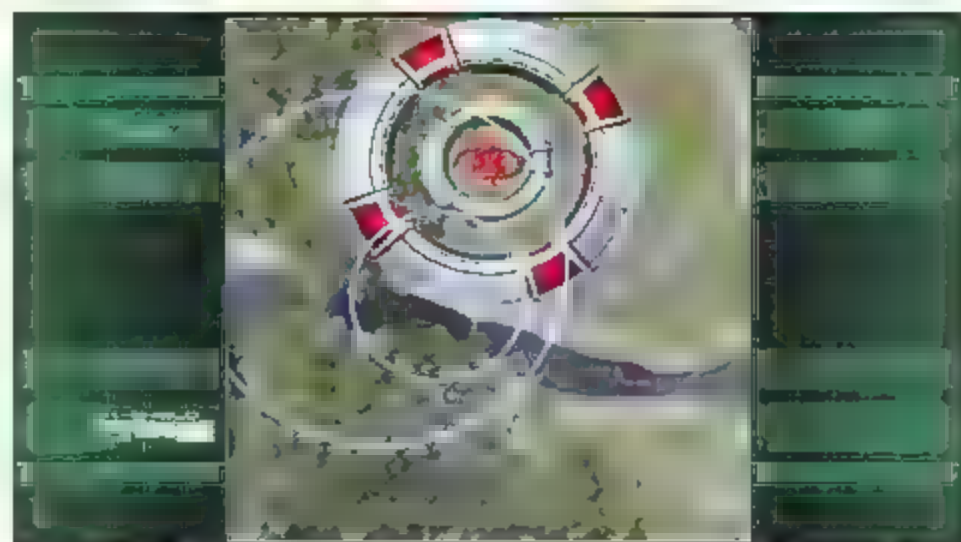
が選んだのは、タイトルこそ復活・再生という意味の『リザレクション』だが、内容的にはおそらく尊敬・敬意という意味の「リスペクト」だ。

目の前に広がる美しい地球 懐かしい光景が突如復活

エリア1の宇宙にリスペクトを感じるプレイヤーは少ないだろう。最初に遭遇するトーロイドの動きにも違和感を感じるかもしれない。しかしそれはすぐに払拭される。空中敵はザッパー、地上敵はブラスターで



おなじみのスタートミュージックが流れ、宇宙ステージからゲーム開始。「ストーリーモード」なら、クリアできるまでコンティニューし続けることも可能だ



アンドアジェネシス以外にも■大なボスが、全エリアではなく要所で出現。ちなみに全16エリアは、オリジナルと同じ数となっている

攻撃というオリジナルシステムに加えて、新システムであるシールドを使う場面がいきなり出てくるからだ。これは敵が放つレーザーだけをガードできるもので、敵本体や通常弾を破壊することはできない。基本システムでオリジナルから加わっているのはこの1点のみ。自機の攻撃がパワーアップすることもない。しかしこれだけの追加で、オリジナルをリスペクトしながら戦略的な要素の大幅アップに成功している。

そして新たな『ゼビウス』を堪能

地上絵!!



砂の凹凸など砂漠の質感が素晴らしい地上絵。プレイ中は攻撃と回避で忙しいため、じっくりと見られないことが残念だ

激しい攻撃を回避しつつコアを破壊してアンドアジェネシスを撃退。ほかのボスに対しては同様の戦略で臨むことになる



アンドアジェネシス!!



もちろんソルやスペシャルフックも用意されている。地球ステージではオリジナルを踏襲した場所でも出現することも

数々の名場面が思い出される地球から、エリア13以降、ソルバルウは敵基地へと侵入。エリア12まではアンドアジェネシスなどのボス登場シーンを除けばザッパーとブラスター中心でよかったが、これ以降はシールドを使う場面が続出する。これもある意味リスペクトだ。ゲージ制のシールドをどう使いどう回復するの

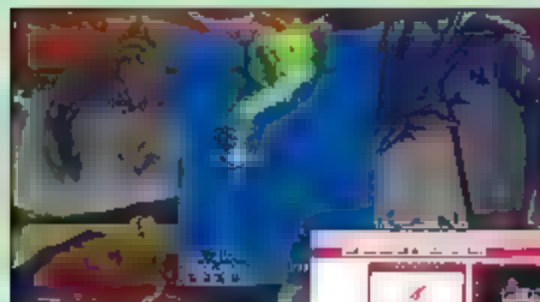
今こそニュートラルな視点で新たな『ゼビウス』体験を!

しているうちに少しずつ自機ソルバルウは地上へ近づき、ついにエリア4で地球に到達。アレンジされた懐かしい音楽とともに、どこか見た風景が目の前に広がってくるのだ。もちろんオリジナルそのままのグラフィックではない。宇宙では爆発による明暗が背後の隕石に映し出される幻想的な光景が印象的だが、地球では質感あふれる森や海岸に打ちつける波の描写に目を奪われる。ステージ構成も決して同じではない。しかしガルバーラを超えると見えてくる地上絵など、オリジナルを踏襲した場面も数多く登場。そんなリスペクトを感じられるシーンの続出に、オリジナルをプレイした人ほど感動を覚えることだろう。

か。反射神経はもちろん記憶力を大いに試されるオリジナルを彷彿させる要素と言える。そしてオリジナルの世界観をリスペクトして描かれた基地内部と最後に登場するガンブ。その姿は一見の価値ありだ。映画や音楽作品の中には、発表当時は正当な評価を受けなかったものの時を経て評価が変わった作品も多い。登場から4年が経過した『ゼビウスリザレクション』。当時プレイした人も未プレイの人も、今こそ冷静にその本当の姿を確かめてみよう。



中枢に乗り込んでいる敵基地ステージは、当然ながら難度が急上昇。最奥に潜むのはガンブだ。2P同時プレイを利用すればクリアしやすくなる



『ゼビウスリザレクション』のオマケで豪華な名作5つがついてくると考えてみよう。とてもお得だ



巻頭特集で話題にあげているPS3版『ドラゴンスピリット』も、本作と一緒に収録されている

5つの名作を同時収録
『PS Home』とも連動
完全新作の『ゼビウスリザレクション』に加えてオリジナル『ゼビウス』、そして『バックマン』『ギャラガ』『ディグダグ』『ドラゴンスピリット』という名作が収録されている『ナムコミュージアム.com』。それぞれに条件の達成で表示されるスタンプが用意されていて、スタンプを入手するとPlayStation@Homeで利用できるホームワードアイテムが手に入る。名作をプレイしてオリジナルアイテムを獲得しよう。



ゲームセンターでの稼働から30周年を迎えた2013年、『ゼビウス』の自機である「ソルバルウ」が、プラスチックモデルキットとして登場だ。シンプルな箱形のデザインは1983年の発表という当時のSF観を感じさせるけど、だからといって全然古臭くはなく、今見ても素直に格好いいと感じさせてくれる。

キットはスナップフィットタイプなので、組み立てに接着剤は不要。またゲーム設定に近いカラーでパーツが分割されているので、いわゆる「パチ組み」後にマーキングシールを貼るだけで、ほぼソルバルウとして完成してしまう優れたもの（※当記事の写真は塗装済み開発モデルを撮影）。コックピットにはプレイヤーの分身である防衛軍のパイロットが座っている。またゼビウス軍の機動浮遊要塞「アンドアジェネシス」をイメージしたベースが付属しているのも嬉しいよね。

Text=糸井賢一(フリーライター)



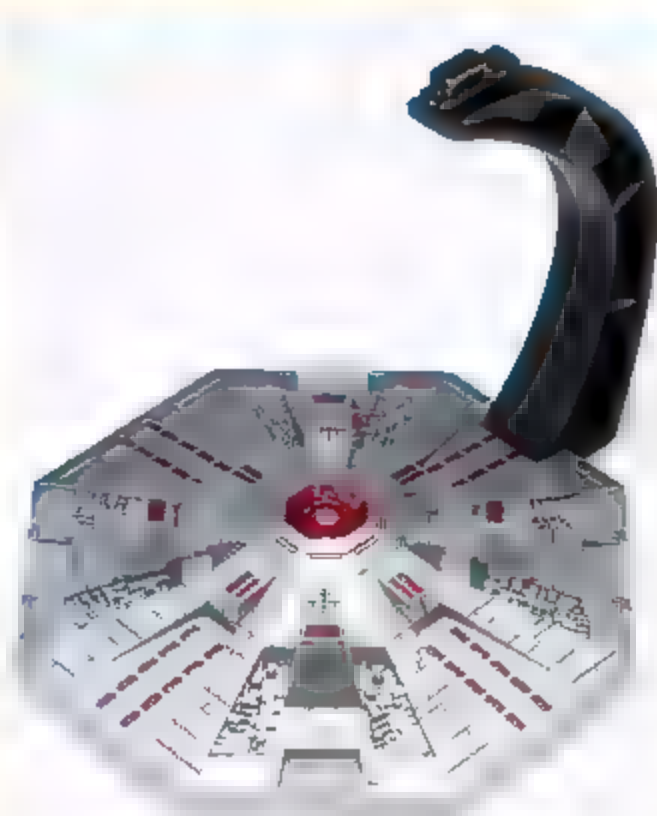
ゼビウス

AC

■ア ケ ト ■バンダイナムコゲ ムス ■ 983年2月
Wii バ チャルコンソ ルア ケ ト配信中
PlayStation®Network『ナムコミ ュ シアム.comm』配信中
Xbox LIVE ア ケ ト配信中



パニア周辺のディテールが格好良さを演出。コックピット下には対空兵器ザッパが装備されている。主要エアプレーキはパッ差し替えにより開閉を再現



通称「安藤」ことアンドアジェネシスをイメージしたベース。この下に「ナスカの地上絵」の写真を敷けば、さっさと雰囲気盛り上がるだろう



『ギャラクシアン』の続編として1981年に登場した『ギャフガ』。自機である『ファイター』には、ゲーム内のドット以上の設定は存在しなかった。しかし「マシーネンクリーガー（S.F.3.Dオリジナル）」の巨匠モデラー・横山宏氏の手により30年の時を経て新たに描き起こされ、プラスチックモデルキットとして登場することとなった。直線と曲線が融和することで、力強さと流麗さが見事に吹き込まれた横山ファイター。『ギャフガ』といえは自機が合体するデュアルファイターだが、これがギャラガ30周年記念サイト「ギャラガウェブ」<http://galaga30th.com/>にて新設定され、合体機構は「コンバインド・システム」、合体攻撃は「デュアル・シンクロナス攻撃」と名付けられた。本モデルのサイドパネル下にはジョイントホールが仕込まれており、二機そろえるとコンバインドを再現できる。

Text=糸井賢一(フリーライター)



ギャラガ


 ■アーケード ■バンダイナムコゲームス ■ 98 年9月
 Wiiバチャレノルアケト配信
 PlayStation Network「ナム」ミナム comm. 配信
 Xbox LIVE アケト配信中

星もつかせぬ戦いが、
今始まる!

GINGAYFORCE

ギンガフォース

360

ギンガフォース

■Xbox 360 ■キョート ■20 3年2月14日発売予定 ■7140円 税込
■CERO A (全年齢対象) ©20 2 Gite corporation, All rights reserved.

Text= 節本進一(フリーライター)



「ギンガフォース」は、『エスカ
トス』のキョートによる新作の縦スク
ロールシューティングゲーム。

『ギンガフォース』は、『エスカ
トス』のキョートによる新作の縦スク
ロールシューティングゲーム。
ルールはシンプルで自機のバリエ
ーションが豊富、各チャプターでは
ドラマチックな演出のストーリーを
楽しめ、プレイの「蓄積」を評価す
るシステムが採用されています。

自機「エンフォーサー」はメイン
ウェポン、サブウェポン、スペシャ
ルウェポン、エクストラアイテム、
エンジンといったカテゴリの装備
を換装することが可能。

横からの攻撃が多いチャプターで
横方向へ攻撃するサブウェポンを装
備したり、耐久力の高い敵に対抗す
るため高威力のメインウェポンを用
意したり、敵弾の回避に集中するた
め時間を遅くするスペシャルウェポ
ンを使ったり、ミスが多いチャプタ
ーでは残機を増やすエクストラアイ
テムを装備したり……と戦況や好み
に合わせた多彩な組み合わせを楽し
むことができます。

装備は敵を倒した際に出現するお
金アイテム「CR」で購入可能。も
ちろんチャプターことの使い切りで

はありませんので、「CR」をため込
んで買った装備も存分に活用するこ
とができます。

ゲームシステム自体はシンプルめ
ですが、随所に仕掛けられたサブシ
ステムが戦略性を高めています。

メインウェポンとサブウェポンは
併用可能。両方の発射ボタンを押す
ことにより同時に連射できますが、
微妙に特性が異なっています。

メインウェポンは時間の経過でエ
ネルギージが減少、パワーダウンして
性能が落ちますが、エネルギーが回
復すれば元の性能に戻ります。

サブウェポンは発射することでエ
ネルギージが減少し、やはり性能がダ
ウンしてしまいます。

どちらもプレイヤーとしては歓迎
しづらい現象ですが、複数の対策が
あるのが『ギンガフォース』です。

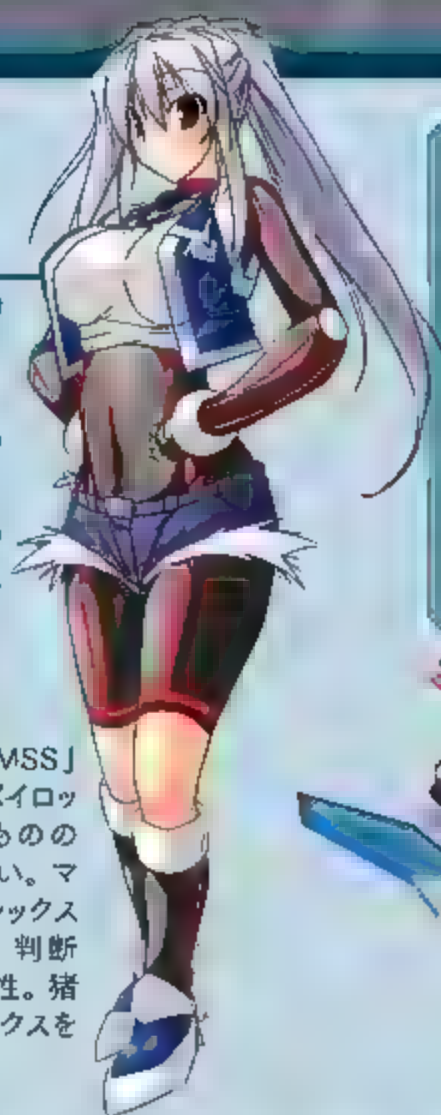
燃費のいい武器を装備すれば、メ
インウェポンとサブウェポンのパワ
ーダウンが同時に起こりにくいよう
になります。

両武器の燃費を良くする効果のエ
クストラアイテムを用意、さらに同
系のものを複数装備することで連続
稼働時間を長くすれば、高威力・低
燃費の武器も使いやすくなります。
武器のエネルギー・残弾を回復する

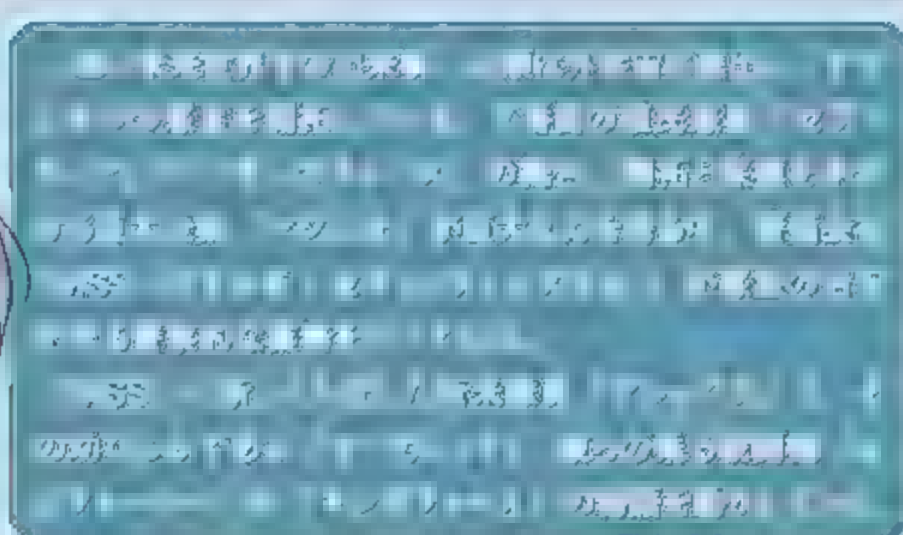


アレックス

マーガレット



アレックスは「MSS」の新入社員。パイロット適性は高いものの実務経験はない。マーガレットはアレックスの幼なじみで、判断力に優れた女性。猪突猛進のアレックスを補佐する。



FV-G27
エンフォーサー

「MSS」の主力戦闘機。「コアユニット」を中心に、武器やエンジンなど、さまざまなパーツを交換し、戦況に対応できる

開拓惑星「セブンティア」を守る
警備会社「MSS」

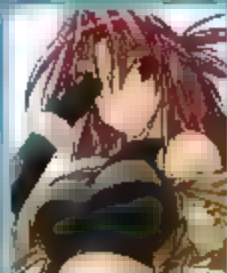
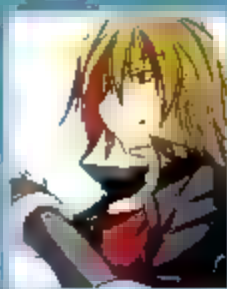
VS

平和を脅かす
謎の敵たち

繁栄の兆しを見せつつある惑星「セブンティア」。その平和を乱すのが、アレックスら「MSS」が戦うことになる謎の敵たちだ。

建築用や戦闘用などのメカを駆使し、強盗やハッキング、施設の襲撃など、次々と事件を起こす。

彼らは年齢も性別もさまざまだが、その動機には「セブンティア」のある事実と「マグニ社」が関与している様子。すべての事件の真実は、戦いの中で明らかになる。



「セブンティア」の平和を脅かす謎の敵たち。彼らは次々と事件を起こす。アレックスら「MSS」は、彼らを倒すために戦う。



チャプターでは、主人公か敵キャラクターが乗る大型メカを追跡、彼らが起こした事件を解決するという姿が描かれる

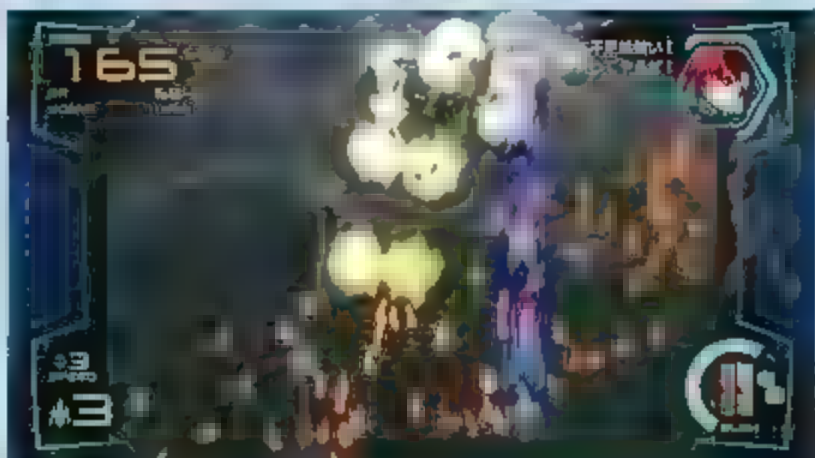
アイテム「パワーチップ」を自動回収するエクストラアイテムを装備するのも、ひとつの手でしょう。もちろん、昔ながらの指先テクニックも健在です。メインウェポンとサブウェポンを管理し、同時にパワーダウンを起こさないように使用すれば、攻撃力の低下による影響を抑えて戦うことが可能なのです。チャプターの途中では特殊な目的を果たすミッションが発生します。ハッキングされた警備メカを破壊せずに軽く撃って正常化するなど、通

シエル
シールド

時を操れ! 弾を喰い込め!

[illegible]

チャージボム



スロ

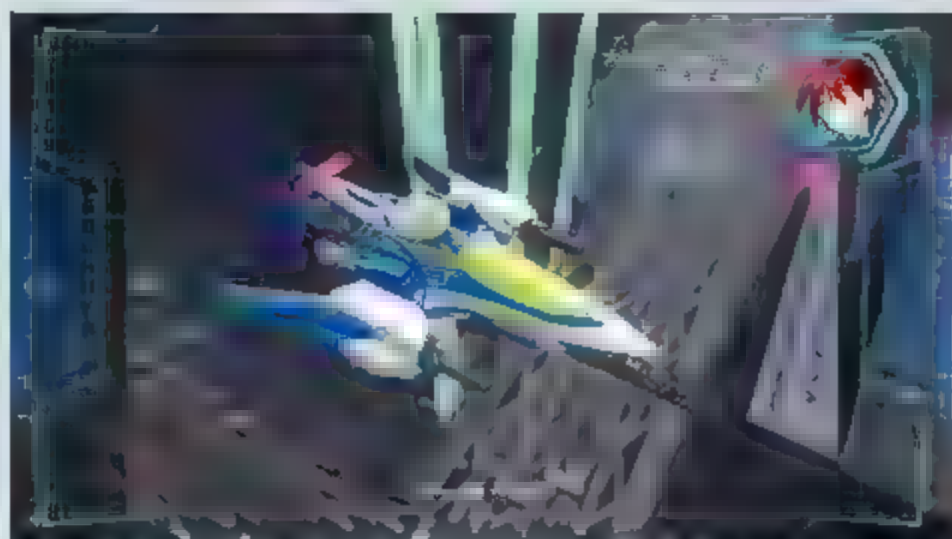
常のプレイとは少し違った動きを要求されます。うまく達成するとチャプタークォア時の評価が上がりますが、失敗してもゲームオーバーになるわけではありません。

プレイにメリハリが生まれつつも、苦手だったりイヤだったりするミッシヨンは無視していけるような自由が用意されているのです。一方、苦手面で失敗しても先に進めるようなシステムは、同一スタッフによる『CARDINAL SINS』を思い起こさせるもの。シューティングにおける思想がより現代的な形に変化しているというわけなのです。

『ギンガフォース』の大きな特徴は、家庭用ゲーム的な作りとなっていることにあります。

前回作『エスカトス』は、最初の面から最後の面までを通してプレイ、そのうえでスコアを競い合うというアーケードゲーム的な遊び方がメインとなっていました。

『ギンガノオース』は、ひとつの「チャプター」がドラマやアニメの1話に相当、一チャプターが終わるごとにひと区切りとなり、プレイ自体

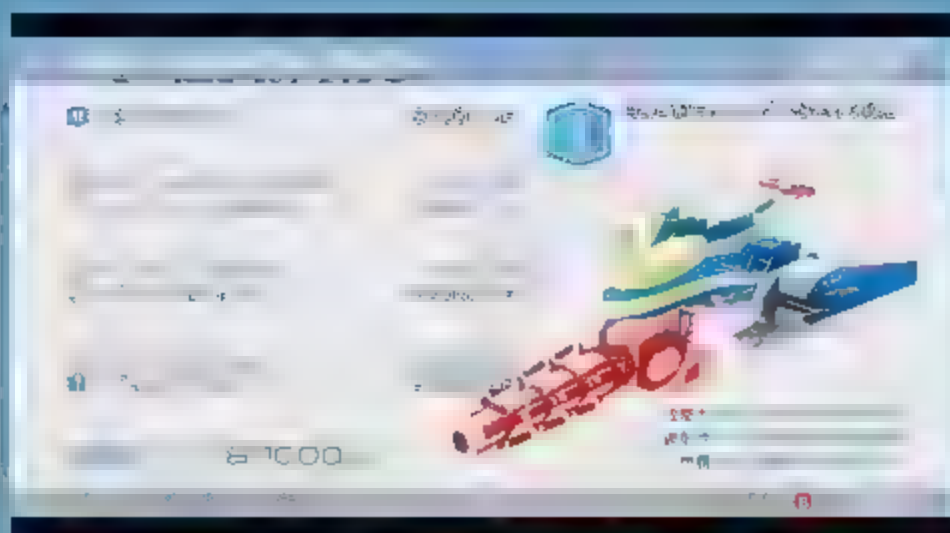


装備した武器、変更した自機のカラリングなどは、きちんとプレイ中にも反映される。武器をデザインで選ぶのも面白い

は独立しています。もちろんチャプター間にはストーリー的なつながりがあります。先へ先へとプレイを進めていくことで物語が展開、事件の真相や倒すべき敵の姿がわかってくるといふ仕組みです。

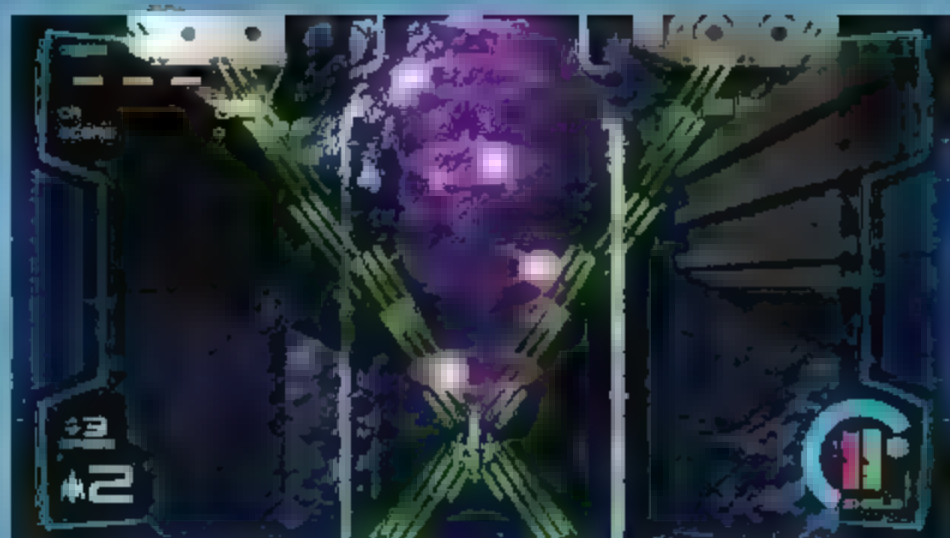
つまり、物語をひとつの単位とした、ある意味RPG的な遊び方をすることができるとのことです。

「RFG的」という例えにはもうひとつの意味合いがあります。プレイ結果の「蓄積」を、データ上で積極的に評価するということです。

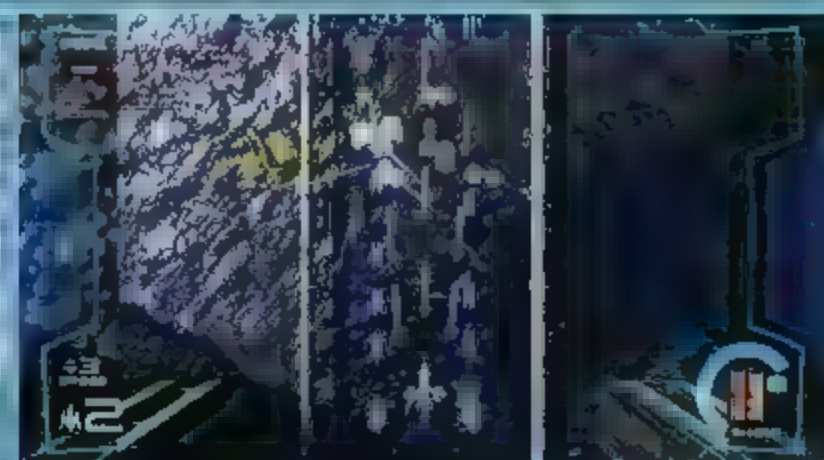


武装を構築せよ

『ギンガフォース』においてポイントとなるのが武装の構築、すなわち装備の組み合わせだ。メインウェポンとサブウェポンは攻撃の要。高威力だが連射の効かない「ミサイル」、敵を貫通するが威力の低い「ウェーブ」、真横に撃てるが正面に攻撃できない「バンパーバスター」、広範囲をカバーするが短射程の「ショットガン」など、いずれも個性豊かで、弱点を補い合うよう組み合わせれば戦いも安定する。特に面白いのが「エクストラアイテム」。敵の残耐久力を表示したり、出現したアイテムを自動回収するなどユーティリティ的な効果のものがあれば、メインウェポンとサブウェポンのゲージ消費を軽減するような攻撃的なものもある。中にはチャプターの制限時間を延長したり残機を増やしたり(!) というものまで用意されている。3個までという規定の中なら、同系効果のものを複数装備してもOK。消費軽減によるメインウェポン撃ちまくりビルドや、残機増やしまくりビルドなど、幅広いセッティングができる。武装変更はすべて自機の外見に反映されるうえ、カラーリングも変えられるので、デザイン重視のオシャレなセッティングも可能だ。



わけ。「トラッキングビーム」が「キャノン」の弱点を補うことで、



合わせた。「オプションビットダブル」はシールド展開中でも攻撃が

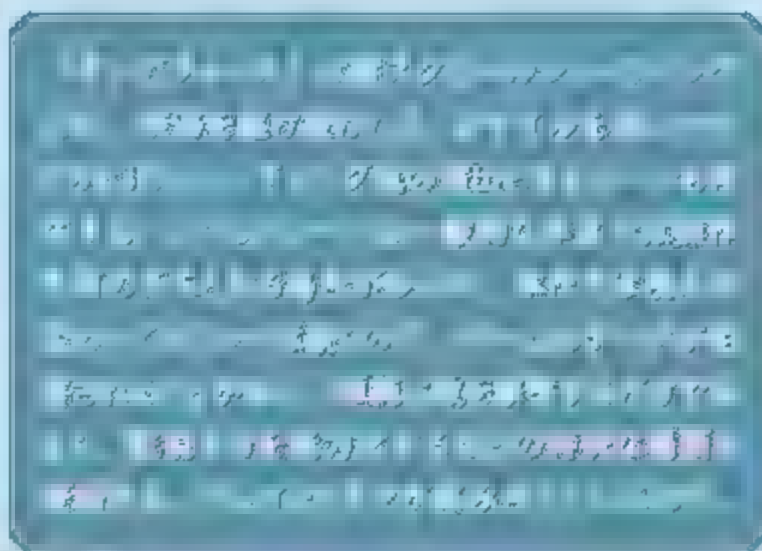


前方への広角ショット「ビームマシンガン」と、奥続への攻撃に特化した「バンパーバスターインノイン」。前方と側面に攻撃ができるが、それでも怖いなら全周防御のスペシャルウェポン「シ



レーザーで継続ダメージを与える「ヘビィレーザーガン」と、自機周囲に短射程の弾をばらまく「インターセプター ヘッジホッ

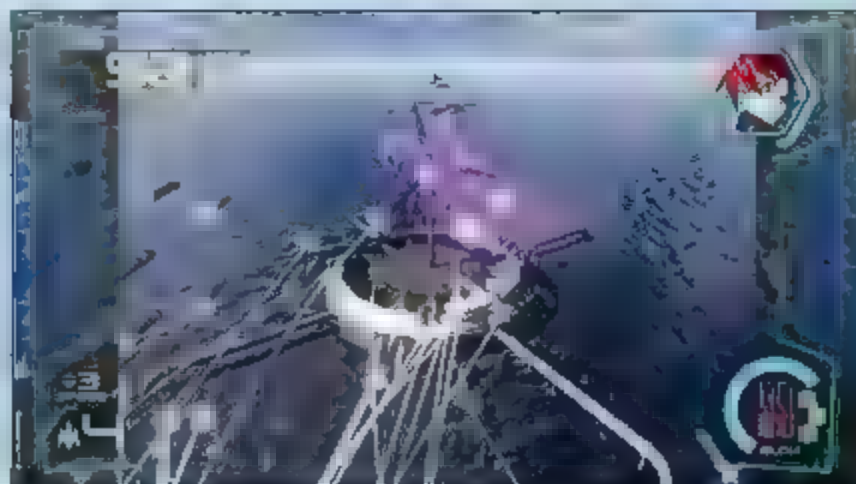
ドラッグチックに挑戦！



逃げる敵により、一般車両が吹き飛ばされる。もちろんデモではなく、これを回避しなければならない。緊迫の一瞬だ



警備メカのスキャンを逃れ、撃墜せずに無力化する必要がある。撃墜しても問題ないのだが、仲間たちから怒られてしまう



追いつがるミサイルを回避しつつ、相手の機体を追跡していく。ドフラマチックで迫力ある視点でプレイが楽しめるのだ

シューティングゲームで先に進むには、基本的に自分の腕を上げていくしかありません。アーケード作品にこの傾向は顕著で、たくさん遊んだからといって、自機の基本性能が上がったりしないのです。

これはシューティングの大きな魅力であると同時に、RPGやカードゲームなど「蓄積」を積極的に評価するゲームシステムに慣れた2010年代の初心者にはハードルが高い部分でもあります。

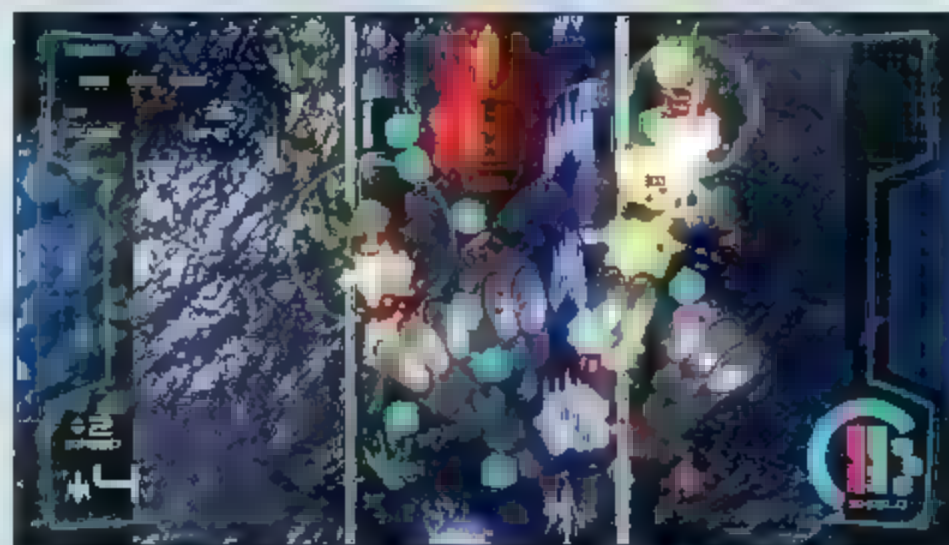
自宅で何度でも遊べる家庭用ゲー



エクストラアイテム「耐久力表示」を装備した状態。破壊できる敵の、残り耐久力が%で表示されており、プレイの助けになる

ム機は「蓄積」と相性がよいため、アーケードのシューティングが移植される際、プレイ回数やプレイ時間に応じて残機やクレジット数が増えるなどのシステムが搭載されますが、『キングフォース』ではこれをさらに進め、さまざまな部分で「蓄積」を評価するようになっていきます。

まずは武器などの装備類。敵を撃墜すると「CR」が出現。これを集めるとチャプターの合間にあるショップで買えるのは前述のとおりです。お金をため込んでいく、



本作の1LPアイテムは、チャプターにおける、敵の累積撃墜数に応じて出現する。敵を倒していれば、いつかは残機が増える仕組み

ジャッジメントフォースで戦え!

『ギンガフォース』の楽しさはストーリー性の高い本編だけではない。ゲームを進めていくことにより、「ジャッジメントフォース・タイガー」「ジャッジメントフォース・ドラゴン」という、気軽に遊べる2つの訓練チャプターが解禁される。これは敵を全滅させてサクサクとステージを進める固定画面型シューティング。本編とは異なり装備固定の自機3タイプが用意されているという、スコアを競いやすい環境も特徴となっている。

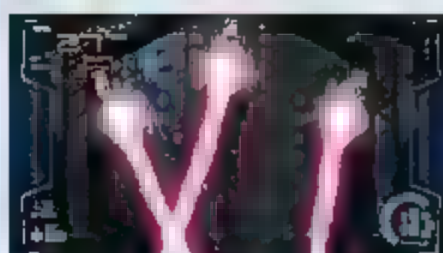
「タイガー」は敵陣を切り崩すことがテーマ。強力な砲台がバリアを張る敵に守られている……といった堅牢な配置

も存在しており、地上物と戦うシューティングという色彩が強い。

「ドラゴン」は無数の空中物とのスピーディな戦い。飛来する大量の空中物をバリバリ撃墜する、往年の固定画面系シューティングを思わせる内容だ。

どちらもシューティングのエッセンスを抽出したような内容だが、大量の敵や美しいグラフィックは現行のゲーム機でしか実現できないものとなっており、遊びやすいテイストを現在の技術力で再生したとでも言うべき内容となっている。「タイガー」「ドラゴン」とともに多くのステージが用意されており、疲れたときに一服する感じで遊ぶことができるのだ。

敵陣を切り崩す「タイガー」



「タイガー」は地上物の攻略。砲台による堅陣を切り崩すため、慎重かつ大胆なプレイが求められることになる

砲台を破壊すると飛び散る青いキューブは、メインとサブウェポンのゲージを回復する効果がある。タイムを短縮するには意識していきたい品だ



スピーディに撃墜する「ドラゴン」



「ドラゴン」は無数の敵が襲ってくる空中戦。撃ちまくってさっくりクリアする、シューティングの面白さが凝縮されている

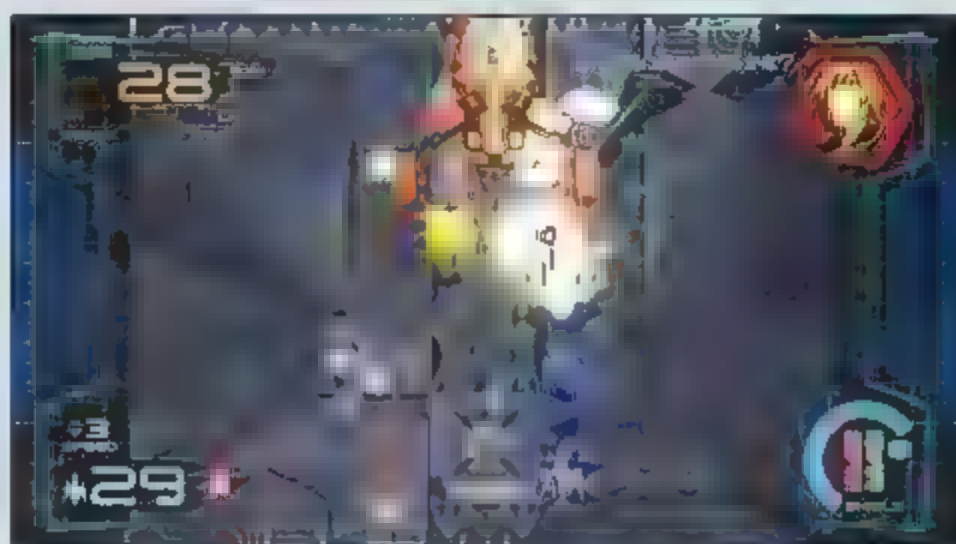
ずらりと居並ぶ敵の姿が不気味かつ幻想的。こうしたリッチなグラフィックは現世代機ならではのものだ



「チャージボム」をタメているときはショットを撃てないが、「オプションビット」だけは攻撃可能。安全にタメられるセッティングだ

これはまさに「蓄積」です。買った装備は使い切りではなく「蓄積」されていきますし、中には残機や制限時間を増やすようなものもあります。

シヨップの品ぞろえは特定チャプターのクリアなどさまざまな条件で増えていきます。ゲーム開始当初はそれなりの武器しか売っていないシヨップですが、遊び込むことで、より強力な装備を買いやすくなります。こちらはプレイ結果の「蓄積」といったところでしょう。



「スペシャルウェポン」は弾式ではなくエネルギー式。い切っての攻撃をのいで再度のチャージを待てば再使用可能だ

残機に関するシステムも見逃せません。本作における残機はゲームを通しての残機ではなくチャプターごとに切り替わっており、最初は常に3機設定からスタートします。

『ギンガフォース』において、残機を増やすUPアイテムはスコアではなく敵の撃墜数で出現します（これはMAGN氏・MEKA氏コンビが作るシューティングの伝統でもあります）。取るとその場で残機が増えるだけでなく、チャプターごとの初期残機数も増えます。つまり、たくさん

の残機とともにチャプターをスタートできる「蓄積」効果があるので、面白いのは撃墜数が累計されていくという点です。もし撃墜数がUPの出現条件に満たないままゲームオーバーになってしまっても、撃墜数自体は引き継がれているので、次にプレイをした際にはUPが出現しやすくなっているのです。

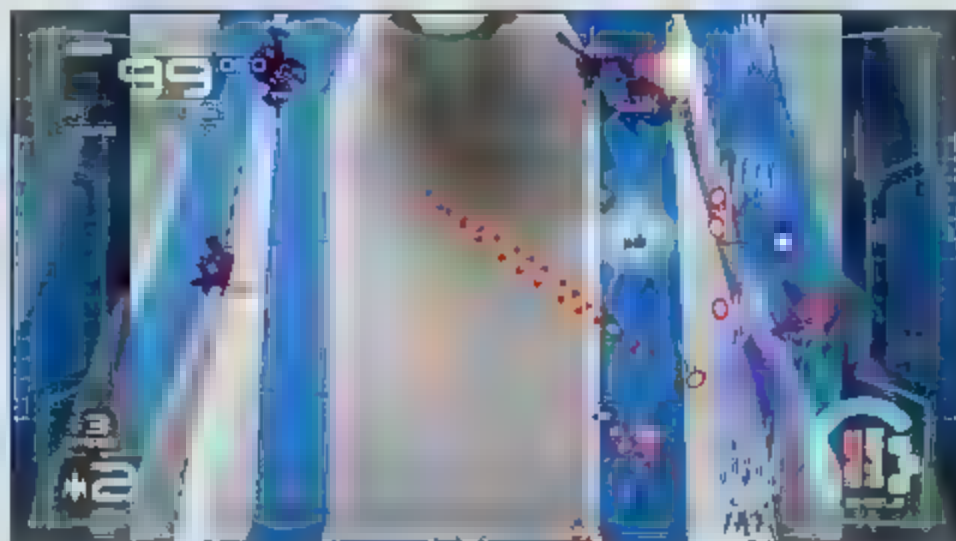
このように、遊べば遊ぶほど初期残機数は増えていき、最終的には30機（1）もの残機でチャプターをスタートできます。まるで、強敵を倒すために稼ぎを行うRPGのようで、積極的に「蓄積」を評価する姿勢の現れといえるでしょう。

「ギンガフォース」の演出とストーリー

『ギンガフォース』で特徴的なのは、プレイとストーリー面を融合させ、これをドラマチックに表現する試みです。

前作『エスカトス』は「80年代風」シューティングを標榜。ストーリーも同時代のシューティングらしく、月を浸食した謎のUFO軍団に戦闘機で立ち向かう」と極めてシンプルです。

一方『ギンガフォース』は00年代



敵の攻撃も激しいが、画面上の1UP取得で残機を増やしたり、「CR」を稼いで装備を強化して上達をフォローすることもできる

ゲーム的な世界観と設定密度を持っています。

人類が外宇宙に進出した遠未来。大企業「マグニ社」に支配される開拓惑星「セプンティア」は決して未来の楽園ではありません。そこには悪人や、不幸な出来事から世を恨むようになった元善人が居て、さまざまな動機で事件を起こします。時代が変わっても人の心は変わらない。そこには00年代的なドラマがあります。

舞台となる「セプンティア」にも

さまざまな設定が用意されています。

巨大湖には取水施設が建っており、ここからの水が多くの人々の生活を支えています。軌道エレベーターが地上と大気圏外を結んでおり、さまざまな物資を往復させています。大気からは高いエネルギーを取り出せる鉱物「セプトニウム」が産出され、多くの注目を集めています。地方によつては地磁気の影響により通信が届かない場所があり、法を破るものらが集まっているようです。

これらの設定が「セプンティア」とそこに集う主人公や悪の勢力に奥行きとディテールを与えています。

ゲームの舞台であると同時に、SF世界としての「セプンティア」の姿が描かれているのです。

そしてステージで起こる出来事はドラマとしてのみでなくプレイに結びついています。ステージではなく「チャプター」において、敵キャラクターが乗った、ボスではなく「大型メカ」が起こした事件を主人公らが追っていく。

なぜ、シューティングのお約束を崩していくのか。そして、そこにはどういった意図があるのでしょうか。次ページからは開発スタッフにお話を伺っていきます。



ギンガフォースの制作陣に話を聞いた

まずは『ギンガフォース』でのご担当部分をお聞かせ願えますでしょうか。

Mach 企画、ゲームデザイン、チャプター構成などを担当しました。

M-KAI メインプログラム、敵の攻撃パターンなどのレベルデザインと、ゲーム全体の難易度調整などを担当しました。

米沢 プロジェクトのマネージメントやグラフィックスおよび企画の部分をお手伝いしました。今回は実質4人で作っているようなものです。サウンドまで含めると10人前後ですが、昨今としてはかなり少ない人数ですね。

『ギンガフォース』のテーマや見どころなどについてお伺いします。

Mach 『JUDGEMENT SILVERWORD』（※1）が携帯機用ゲーム、「エスカトス」（※2）が画面比率3:4というアーケードゲームを意

識した作りでしたが、『ギンガフォース』は家庭用ゲーム的な作りになっています。画面比率を横に長い16:9（※3）にしたのはこういったコンセプトの表れで、ひとつの決断ではありましたが、『JUDGEMENT SILVERWORD』と「エスカトス」は1面から最終面までノンストップで進行するゲームで、『CARDINAL SINS』（※4）では1プレイが10分で終わります。いずれも全チャプター通して遊んだ際のプレイ時間という考え方をしています。

対する「ギンガフォース」はチャプターごとに遊んでいくゲームで、チャプターがTVドラマやアニメの一話分という考え方です。繰り返し遊ぶ際に、スコアアタック以外の遊び方も追求したかったですし、道中（※5）の後にボスが来るというフォーマットも崩したかった。悪役が毎回違ったメカで挑んで、その戦いでチャプターが展開するという、TVドラマやアニメ、特撮の戦隊ものの的なやり方をシューティングゲームに落とし込むということがやれたらどうだろうか。

「エスカトス」で我々が反省しなければいけなかったのはグラフィックと演出に関してです。ゲームのグラフィックとしては出来上がっていたけれど、絵的にはリッチなものではなかったし（※6）、演出も弱かった。

米沢 「エスカトス」の絵はシューティングが好きな方に遊んでいたくには問題なかったんですが、幅広い層をターゲットとしたときには絵的に弱い部分がありました。今回は

「誰が見ても綺麗」な絵作りが目標でした。**M-KAI** この点に関しては「エスカトス」の発売前にもハラハラしていましたね。

シューティングのお約束的なフォーマットを崩すというのはどういうことですか？**Mach** 多くのシューティングでは、ボスがチャプターの最後に控えています。『ギンガフォース』ではチャプターの最初に登場するライバルを、事件のストーリー性に絡んだプレイで追い詰めていきます。

例えばライバルを追いかけるカーチェイスのような展開では相手のエンジンを破壊することで逃げる速度が遅くなるというインタラクティブな演出を用意しています。つまりアクションゲーム的手法を導入しているんです。**米沢** シューティングにはまだまだ可能性があって、やってないことがいっぱいあるだろうとは前から思っていたんですが、そうしたアイデアを可能な限り入れたんです。

M-KAI こうすることでシューティングの間口も広げられるのかなと。

シューティングというジャンルでやることはやり尽くしたのではないかと、いう声もあるだけに、心強いアプロチですね。

米沢 新しいメーカーなので新しいことをやりたい。仰られたような風潮もあると思うんですが、1990年代にも同じようなことは言われてるんです。技術が進歩して、やれることは新しく生まれているのに、「やり尽くした」と言ってしまうのではないかと。

Mach テンポの良さで、最初から最後まで

・気にプレイするという遊び方は取外しました。「ギンガフォース」であって「エスカトス2」ではないということです。「エスカトス」ではプレイヤーさんの集中力ギリギリまで攻めて、数秒の休憩を入れるという秒単位でのテンポ形成でした。「ギンガフォース」では取外してタイトではなくし、演出とゲーム難易度の両面でテンポを作っています。

武器を買って自機に自由に装備させることができるあたりも家庭用ゲーム的ですね。

M-KAI メインウェポン、サブウェポン、スペシャルウェポン、エクストラアイテムを合わせると90種類以上の装備があります。そんなにたくさん作ったつもりはなかったんですが、後で数えてみたら結構な数になっていましたね。エクストラアイテムはメインウェポンのエネルギー消費を抑えたり、敵の耐久力を表示したり、残機を増やしたりとさまざまなバリエーションがあって、3つまで装備できます。たとえば、メインウェポンのエネルギー消費軽減10%と20%と30%を同時に使ったりと、いろいろな組み合わせが可能です。

Mach チャプタークリアや、プレイ時間が一定に達するとショップの品ぞろえが増えます。

米沢 武器は難易度を問わず共通で、残機数は別です。ハードまでクリアしてそろえた武器をフル装備してイージーの最初のチャプターを遊ぶこともできます。ゲームに慣れている

ない方に薦めるにはもっていいですね。

M-KAI RPGにおける経験値とレベルが、「ギンガフォース」では撃破数と残機数になっているということですね。遊んでいただいた時間を無駄にしたくないという、「エスカトス」や「JUDGEMENT SILVERWORD」のオプションレベル（※7）と同じ考え方です。

Mach 今回は難易度を「カレーの辛さ」のように考えています。カレーはひとりの人が甘口から辛口までステップアップして食べていくわけではないですよ。難易度も一番易しい、カレーという甘口が好みの人もいるだろうと。

——おいしい甘口を目指していくと。

M-KAI 最大公約数的なものが作ればいいなあと。今回は甘口の難易度で、周囲のお知り合いに試してもらえようにしました。

周囲の人を巻き込んで遊んでもらうために、こういった仕掛けがあるのでしょうか？

Mach カメラアングルが変化するような演出に加え、キャラクターがいろいろとしゃべる、周囲で見ている方にも楽しんでいただけるような作りになっています。最近ではシューティング動画を観客的な目線で楽しむというスタイルもありますが、「ギンガフォース」ではプレイ自体でそうした楽しみ方ができるということです。

M-KAI ゲームオーバーになってしまう方への救済措置も取り入れています。ミスしたらミスした分だけ、そのチャプターでの残機数

が増えますし、お金もたまっていくので、武器を買ってパワーアップできます。甘口の難易度ではとりあえずクリアはできる。その後は練習してレベルアップしていただく。練習に至るまでの時点で投げ出してしまわないようになっています。

チャプターごとに残機数が決められていて、プレイすると増えていくんですか？

M-KAI そうです。チャプターごとに決められた数の敵を撃墜することでも残機が増える1UPアイテムが出現します。ちょうど、そのチャプターを通してプレイしていただければ1UPが出るような調整です。ゲームオーバーになっても撃墜数は累積されていきますので、最大30機まで残機が増えます。

Mach ハードランクの後半面なんかは30機あっても難しいですけどね。そういうときは有効な装備の組み合わせを探していただくと。同じチャプターでも難易度によって敵の攻撃は大きく異なっています。

M-KAI 今回も難易度ごとにいろいろな攻撃パターンを用意しましたので、物足りなすぎること、難しすぎることもないと思います。

「JUDGEMENT SILVERWORD」の「プレイスタイル」

スコアアタックモードなどがありますか？

Mach もちろん用意しています。「ジャッジメントフォース・タイガー」「ジャッジメントフォース・ドラゴン」を含む、ストーリーモ

ードで選択可能となったチャプターでのスコアを競うもので、Xbox LIVEでのオンラインランキングに対応しています。固定装備の自機3タイプで戦うので、純粋に腕を競い合うことができるんです。

—カメラアングルが変わった際にもプレイが続いていた、演出とゲームプレイが密接に関係し合っているという印象を受けました。

Mach 「エスカトス」でも同様の演出を導入しましたが、発売後に「カメラアングルが目まぐるしく動きすぎる」といったご指摘を頂きました。今回はプログラムの面を強化しつつ、カメラアングルが変わった状態である程度プレイが続くよう、演出でありながらインタラクティブとなるようなプレイ感覚を試みました。確かに当たり判定がわかりづらくなるなどの部分はありますが、そこを考えると、面白さはあるのではないかと。ドット単位で避けるということだけが正解ではないだろうと。こちらの攻撃やシールドの判定なども合わせて大きくアバウトにしてしまうことで、プレイが成立するのではないかと。

M-KAI こうした演出をやらないと、3Dポリゴンで動かす意味がないだろうというくらいには考えています。

米沢 この時代に遊ぶゲームとしては見た目が面白くないといけないですし、ゲームプレイも止めたくなかったんです。

—カメラアングルが変わる際のプレイを調整する分、手間がかかると思うのですが、そ

れでもこだわったということですか？

Mach そうです。各チャプターの冒頭と終了部分はストーリー紹介デモとなっていますが、基本的には一度ゲームが始まったらリアルタイムに遊んでいただけのようになっています。

米沢 集中力を途切らせるようなことはしたくなかったですし、操作できないデモは飛ばされておしまいですから。

敵を破壊せずに正常化するなど、特殊なシチュエーションもありますね。

Mach 当初は、こうしたシチュエーションを突き詰めたゲームを作ろうとも思っていたんです。「CARDINAL SINS」的に特殊な行動を取ってノルマを達成する（※8）とクリアという、欲張りな思想ですね。本当はもっとこうした部分を追求したいところではありますが、ライバルを追い詰めるための特殊なミッションが各チャプターに一個あるという現在の形に落ち着きました。

M-KAI 成功すれば褒められ、失敗すると怒られます。それもこうしたインタラクティブ性のために導入した要素です。

Mach ずっと自分のテーマとして「レースゲームのようなシューティング」があったんです。なので、「CARDINAL SINS」の最終ボスにはタイム制限を設けていて、時間内に撃破しないといけないようになっている。時間がたつとボスが強くなったり、永久パターン防止キャラが出てくるというよりは、時間

内に実力を出し切るほうが、プレイ時間に関するストレスも少なくなると思うんです。特に現在は、長い時間を掛けてプレイするより、短い時間でキッチリ遊ぶスタイルになっている。何度も繰り返し遊ぶんだけど、1回の時間は限られているというほうが、現在のゲームスタイルに合っているんじゃないかと。

M-KAI 時間ギリギリまで粘ってザコを倒して点数を稼ぐというスタイルがあまり好きではなかったんです。

最後に、読者へメッセージをお願いします。

Mach 「ギンガフォース」では現在のシューティングとは違った方向性を見せられたかと思えますので、そこを見ていただければと思います。

米沢 今までのシューティングではあり得ないようなグラフィックを作りましたし、ストーリー演出も凝ったものを用意しています。新鮮な気持ちで遊んでいただけたらと思いますので、よろしく願います。

M-KAI 「シューティングというのは一度にすべてのステージを遊ばない」という方もおられると思うのですが、それ以外の遊び方も楽しめるよう、趣向を凝らして作りました。すべてのチャプターが異なった感覚で遊べるように気を配りましたので、そこを見ていただければ嬉しいです。

—本日はありがとうございました。

ギンガフォース 発売直前 サウンド担当 株式会社 スーパースイープ インタビュー



安井 洋介氏

「『ギンガフォース』の音楽制作に携わることになったきっかけをお教えください。」

安井 前回参加させて頂いていた「エスカトス」の流れで、お声がけをいただきました。

今回の「ギンガフォース」では、音楽全体のディレクションから、作曲担当としてはオーブニングテーマソング、最初のステージやボス系BGM、ストーリーBGM、その他メニューBGMやジングルなどを担当しています。

——「ギンガフォース」の音楽のコンセプトはどのようなものでしょうか。複数人の作曲家さんが参加されていて、まとめるのが大変だったと思いますが。

安井 まず音楽スタッフとして私以外に、スーパースイープの細江慎治・佐宗綾子・小林

和博・谷口輝雄・江口孝宏の5名が参加しています。

さらに作曲家の渡部恭久さん、齋藤博人さんのお二方のご協力を受けて、それぞれの個性に合わせたステージBGMを担当していただきました。

これだけの作曲者がひとつの作品に参加するにあたって、やはり何か指針が必要でしたので、まず私のほうでゲーム自体のコンセプトやストーリーをじっくり把握しつつ、「メロディアスでキャッチーなシューティングゲーム音楽」と「ギンガフォースらしいSFサウンド」といったコンセプトを固めました。

——「エスカトス」ではゲーム本編がかなりできた段階での参加と伺いましたが、「ギンガフォース」ではどういった段階から参加されたのでしょうか。

安井 今作は開発初期の段階から参加させて頂きました。

前回作「エスカトス」が80年代風を標榜、アケドゲム的な作りだったのに対し、「ギンガフォース」は00年代風の家庭用ゲーム的な作りになっている……と、ある意味対照的ですが、音楽制作において違った部分と同じだった部分をお教えください。

安井 「エスカトス」は、80年代風ゲームサウンドという点でもご好評を頂いておりまして、今作でもそういった要素は作曲面のコンセプトとして保っています。

音作りの面は非常に悩んだのですが、グラ

フィックが進化したストーリーやキャラクター要素まで加わった「ギンガフォース」の世界観としては、「エスカトス」よりやや現代に近づいた、90年代後半あたりのSFゲーム感覚がピッタリくるように思いましたので、「ちょっぴり懐かしい未来サウンド」といった仕上がりになっていると思います。

——といっても開発当初から決めていた言葉ではなく、各作曲家にはもっと具体的に音楽の企画意図をご説明していたのですが、すべて仕上がった後に全体を見渡してみるとそういう印象がありますね。

——ご自身が担当されました曲の聞きどころ、「こういう点に注目してほしい」などありましたらお聞かせください。

安井 まず何より「ギンガフォース」という作品のための音として制作していましたので、その世界観やゲームの面白さと一緒に味わっていただけたら最高です。

もう少し音楽に寄ったお話をさせていただけますと、前回「エスカトス」では80年代レトロゲームサウンドということで、全体的に8ビートを主体としたスピード感重視の作曲をしていたのですが、今作では最初のステージBGMである「Aeronaut」などで、勢いを持たせつつもグルーブを楽しみながら繰り返し攻略するような、16ビートでゴキゲンな曲も作り出したので、そういったところでも楽しんでもらえたら嬉しいです。

今回担当された曲の中で、一番気に入っ



ているものはどれですか？

安井 一番というのは難しいですが……ボス曲の『Rust & Move!』は特に気に入っていて、『ギンガフォース』らしいSFサウンドで表現しつつも、前回『エスカトス』の遺伝子も持ったカッコいいボス曲に仕上がりました。手前味噌になりますが、この曲を聞き直していると自分でも踊りたくなるんですよ。ぜひ踊りながら遊んでください！

『ギンガフォース』音楽制作の上での苦労話などありましたらお願いします。

安井 苦労はいろいろありましたが、特に最初のステージBGMが大きな難関でした。

というのも前回『エスカトス』では、プレイヤー機は特定の人物やパイロットのイメージがない無機質な自機でしたので、ゲーム全体の映像イメージと音から受ける印象を、遊び手の想像力が補完して世界観を作っていたと思うのですが、今作では明確に『アレックス』『マーガレット』といったキャラクターたちがいましたので、彼らの性格や日常をおぼろげに想像しつつ、開発当初に世界観の全貌が見えていない中でサウンドイメージを固めていくのがかなり難しく、作っては直し、作っては直しの繰り返しでした。

こういった難しさは、シューティングを担当されてきたサウンドの先輩方から伺ったことはあったのですが、あらためて『ステージ1のBGMを作る難しさ』や『キャラクターがいることの難しさ』の洗礼を受けましたね。

ともあれ、そうした試行錯誤の末で『ギンガフォース』サウンドの方向性が固まってまいりましたので、作曲者全員にも音楽コンセプトをお伝えしつつ取り組んでいきました。

作曲にあたり、シューティングゲームの音楽とはどういったものであるとお考えでしょうか。重視されている部分などについて教えてください。

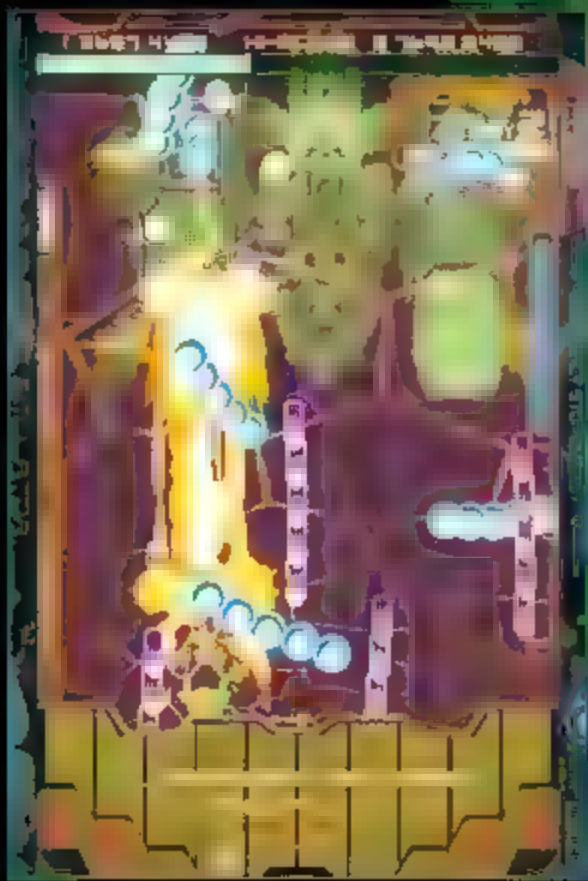
安井 『シューティング』というくくりで決めているわけではないのですが、まずその世界の音であること。それと「カッコいい」「泣ける」「何度も聞いてしまう」といった、称賛の言葉を頂けるような音楽でありたいですね。

そのためにどうすべきかは作品によって違いますので、その都度コンセプトを考えないといけないかなと思います。

最後に、読者へのメッセージをお願いします。

安井 豪華8名の音楽スタッフで取り組ませていただきました『ギンガフォース』！ステージを攻略しながら自機を成長させていくゲームシステムと、作曲者それぞれが持つシューティングサウンドの魅力のあふれた豪華な作品となりました。ぜひご期待ください！

本日はありがとうございます。後日スーパーサイプさんから発売されるサントラのほうも、期待して待っています。



ドドンパチマキシム



ケイブ初スマホオリジナルタイトルは
“羊の皮を被った蜂”だ!

DODONPACHI MAXIMUM

■ iPhone4以降、iPad2以降、Wi-Fi+4G 対応
 ■ ケイブ ■ 2012年10月26日 配信中
 ■ 1000円 (税込)

WP ■ Windows Phone 7
 ■ ケイブ ■ 2012年3月7日 配信中
 ■ 265円 (税込)

©2012 CAVE Interactive CO., LTD.

Text=橋本新義(フリーライター)

ドドンパチマキシム

『DODONPACHI MAXIMUM』は、数々のシューティングを作り続けてきたケイブが初めてスマートフォン完全新作として送り出したタイトル。2012年3月にWindows Phone 7版が先行して登場、10月にはiPhone・Androidも追加自機が加わり、10.8版も提供開始。11月にはBGMを追加……と矢継ぎ早にバージョンアップされた。その特徴は、オリジナル作品らしくゲームシステムのレベルから徹底的にスマートフォン向けに作り込まれている点だ。

たとえば自機のショットは基本的には1種類、かつ常に最高速で連射されている。COMBOのみの例外で、移動中はショット停止中はレーザーとなる。つまり本作は「怒雷鎮蜂」シリーズで重要だったショット種類の切り替えはあがるが、ショットの停止さえできない。そして接近レーザーはレーザーボム1種類のみ、さらにはストックも1発だけ、システムは徹底的に簡略化されている。そしてすごいのは、スコアと残機がなんと1画面にリセットされ、点数による残機増加もない点。これは短時間で気軽にプレイできるよ。うに、画面ごとのスコアリセット制はしているためだ。こうした「基本システムを極限までそぎ落としたシンプルさ」が本作の持ち味なのだ。しかし、シンプルと言っても決してヌルいゲームではない。本作から入門する初心者向けに、難

【プレイ方法】

画面説明

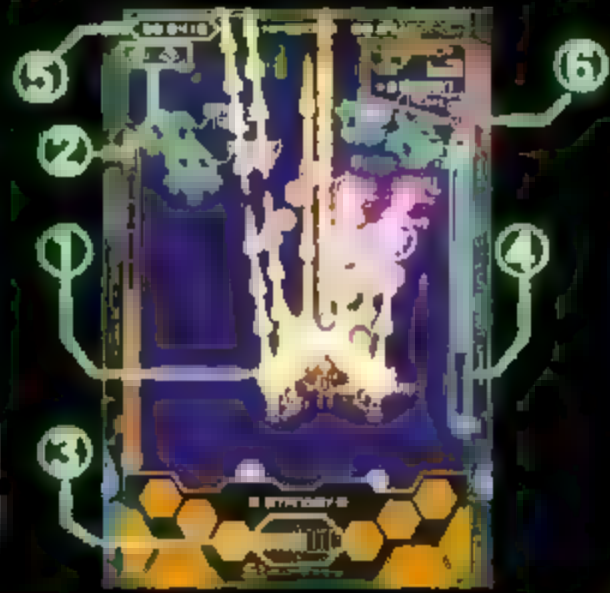
①プレイヤー ②残機 ③レーザーボムゲージ ④コンボメーター ⑤スコア ⑥ボーズ
 緑色の敵:触れるとミスになる 青色の敵:触れてもミスにならない 赤色の敵:破壊不可



自機の移動はドラッグで可能。自機より下に触れて動かすと快速。ショットは完全自動だ



レーザーボムは、2本指でタッチすると発射(ダブルタップにも変更可)。敵を破壊またはショットを当てるとゲージがたまる。敵を破壊して上昇するコンボメーターが切れる前にほかの敵を破壊するかレーザーを当てるとコンボ継続。得点が累積される



歴代 ケイブ作品の 機体が登場!!



from 怒首領蜂大復活



from 赤い刀



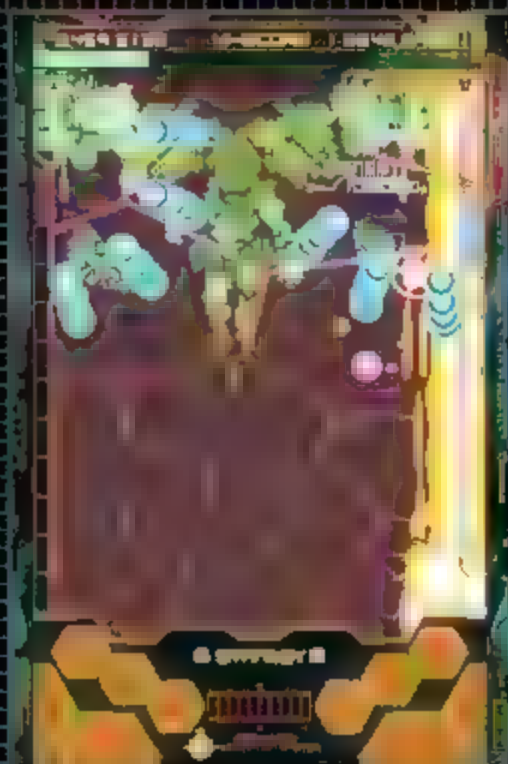
from 怒首領蜂大往生 ブラックレーヘル



from ケツィー〜絆地獄たち〜



from 弾銃フィーバロン



「ネーデル・タ・アイル」、『怒首領蜂大復活』よりかわいいと評判(笑)

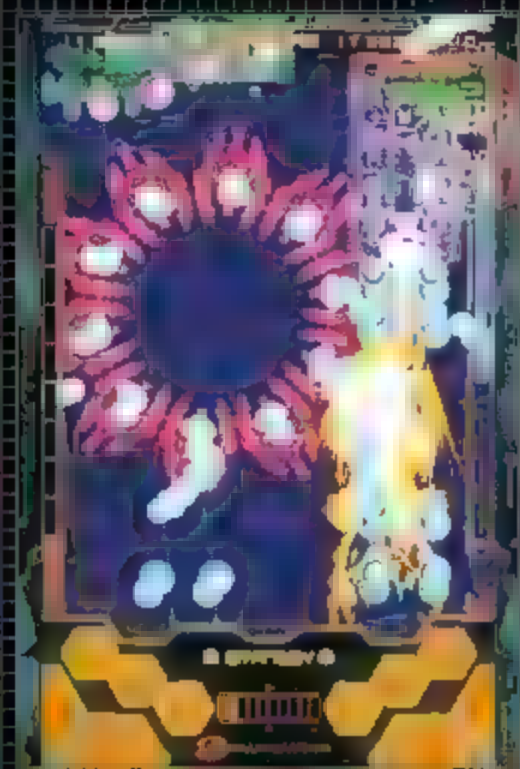


「スリク08」、『怒首領蜂大復活』より敵機の間隔が狭い場所がある

易度を落としたり「ノーミスモード」(これはケイブ
シロ川慣れしている人初回クリアも半分狙えるが、
考えなしにプレイしている人々3面で終われる
絶妙な難易度)や高性能なオートボム、そしてル
ート分岐での難度選択も用意されている。しかし
高難度ステージでは、下手なオート版タイ
トルよりも激しい攻撃にさらされるだけでなくボム
押しもできないため、要注意の敵を覚え、徹底し
て先回りで破壊する、という、地味ながらシコ
テイングの地力をつける攻略法が求められる。そ
の点において本作は、弾幕シューティング入門用

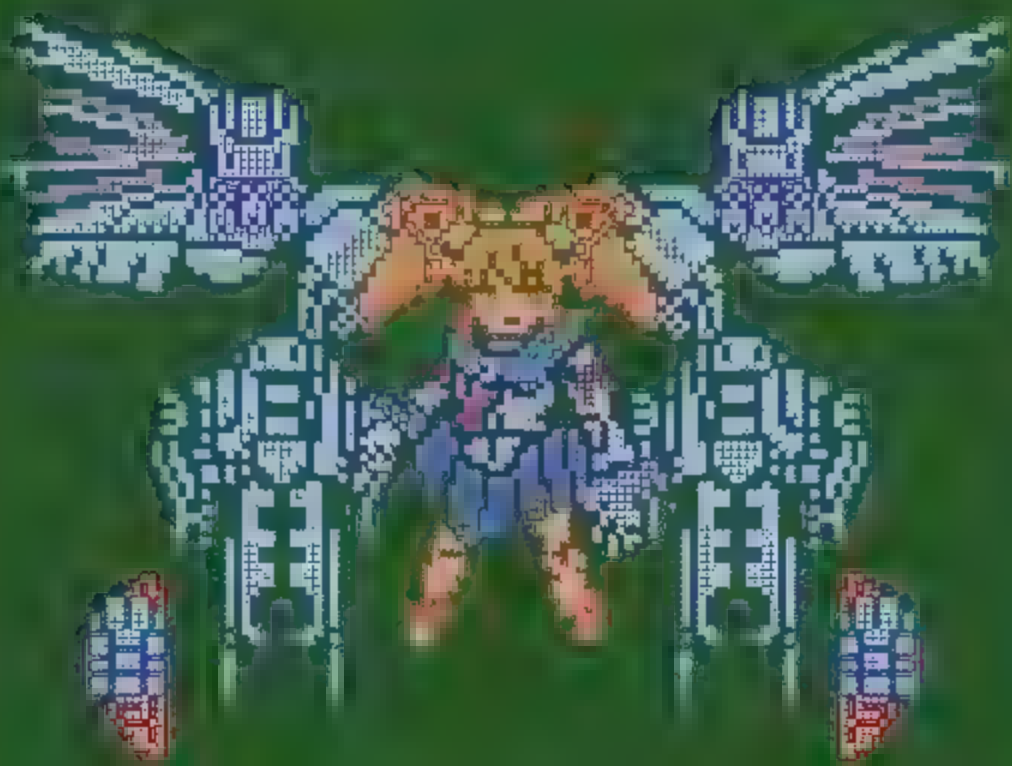
また本作は、ケイブブランドへのサリビズに徹し
たゲームでもある。自機や敵キャラが従来作から
の引用だけでなく、攻撃パターンまでも「怒首
領蜂大往生」の「ヨシテテ地獄」や「ケツィー」の縦
穴、「怒首領蜂大復活」の「イカリリ」(ピット)
地帯」といった名場面や高難度場面が続出する。
ある意味でケイブからの挑戦状とも言える本作は、
オート版ブランドにこそ遊んでほしい。絶対に
損をしたとは思わないはずだ。

として絶好な「羊の皮を被った蜂」なのだ。
なお、ルート分岐は、ノーミス(オートボムは
撃つてもよい)、敵破壊率100%、ボム未使用と
いう3条件のうち2つを達成すると、より高難度
のルートに挑めるというもの。オートモードは
一本道だが、ノーマルモードはこのルート分岐に
より、最高難度の「リビ」では「怒首領蜂大復活」
ベースの「ヒバチ」までもが待ち受けている。レ
ザーは撃つてこないものの自機側はハイパーカ
ンターとオート撃ちがないため、「怒首領蜂大復
活」以上にスリリングな長期戦を強いられる。



オート版5面のボム攻撃。が本れば大
幅に点が上がる場所でもある

STAGE 1 (2008 TOKYO)



エレメントドーター
アイ

「ENEMY」

本作の華のひとつが、ドット絵で表現されたボス敵。原作の味を生かしつつ、大胆なアレンジが施されている。攻撃パターンも、基本的には原作を踏襲しているが、中には攻撃形態が進むととんでもなく「斜め上」になるキャラも（とくにブルフログは爆笑モノ）。

STAGE 1 (2008 TOKYO)



スザク08



キカク
バスター



白虎



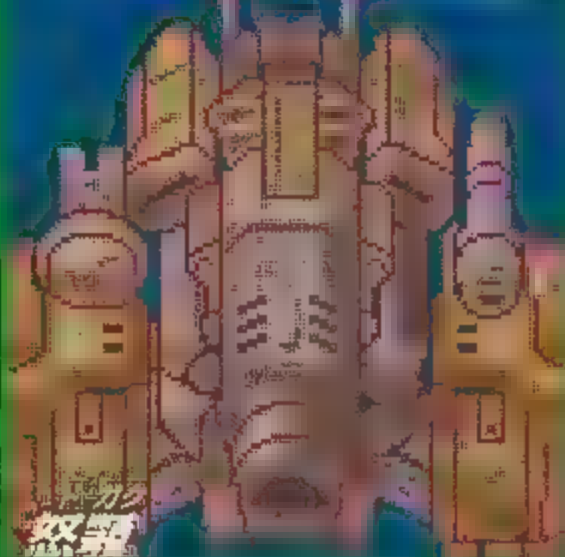
白虎
バスター

STAGE 2 (FORTRESS)



シンク
逝流

STAGE 3 (FORTRESS)



キカク
怒涛

STAGE 3 (DEFENSIVE LINE)



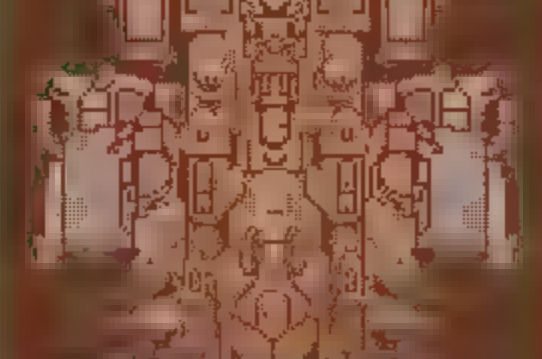
特殊機装軍阿
シンデレラアンバー

STAGES (EASY MODE)
[MR HACKING PROGRAM]



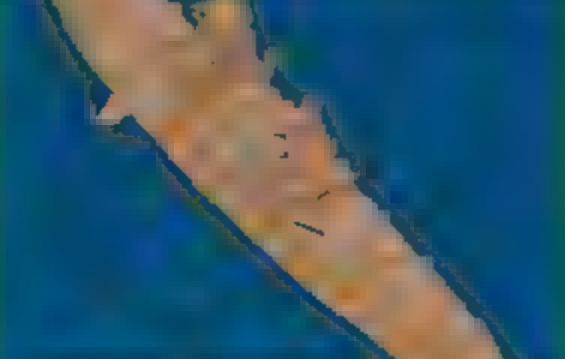
大型宇宙戦艦への
フルアタック

STAGES (EASY MODE)
[MR HACKING PROGRAM]



マダラ専用合着甲艦
アスモデウス

STAGES (EASY MODE)
[MR HACKING PROGRAM]



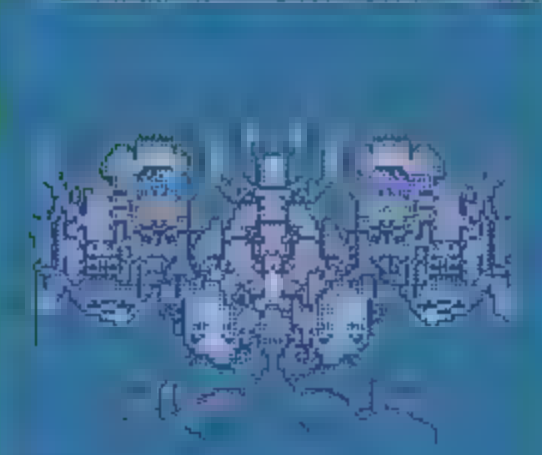
RBB-S1 重対地攻撃艦
ヴィノグラドフ

STAGES [THE DIVIDING ROAD TO FATE]



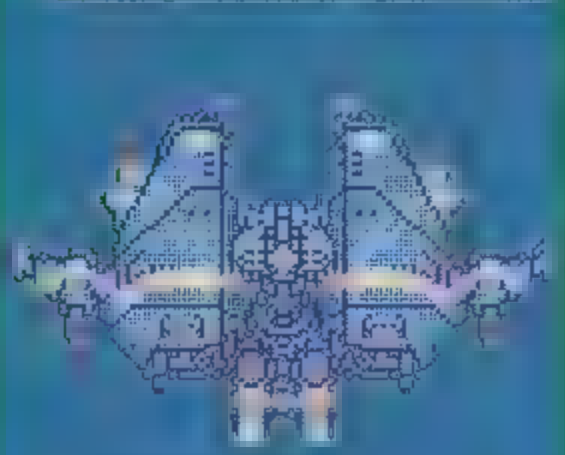
激減艦隊至高兵器
ゴールデン・ディサスター

STAGES [THE DIVIDING ROAD TO FATE]

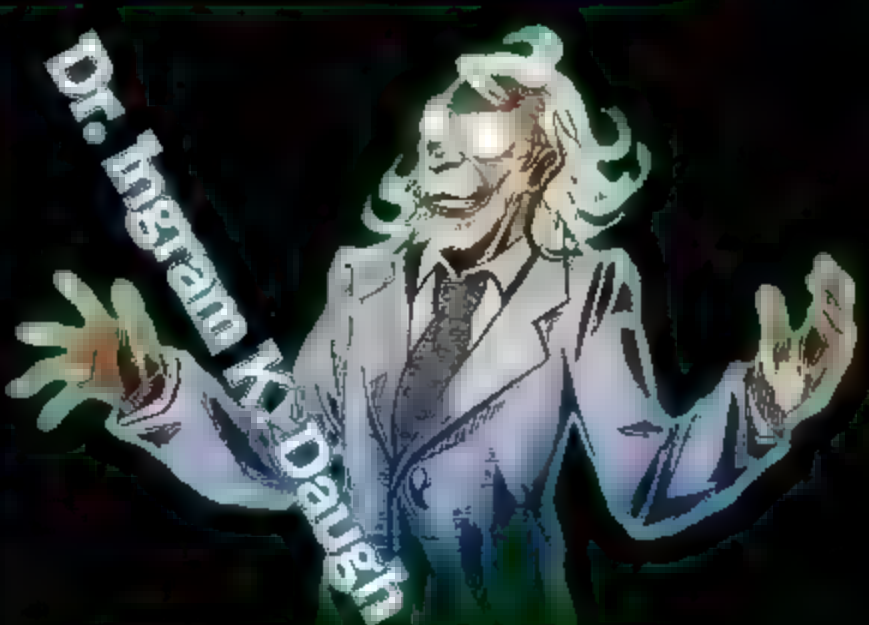
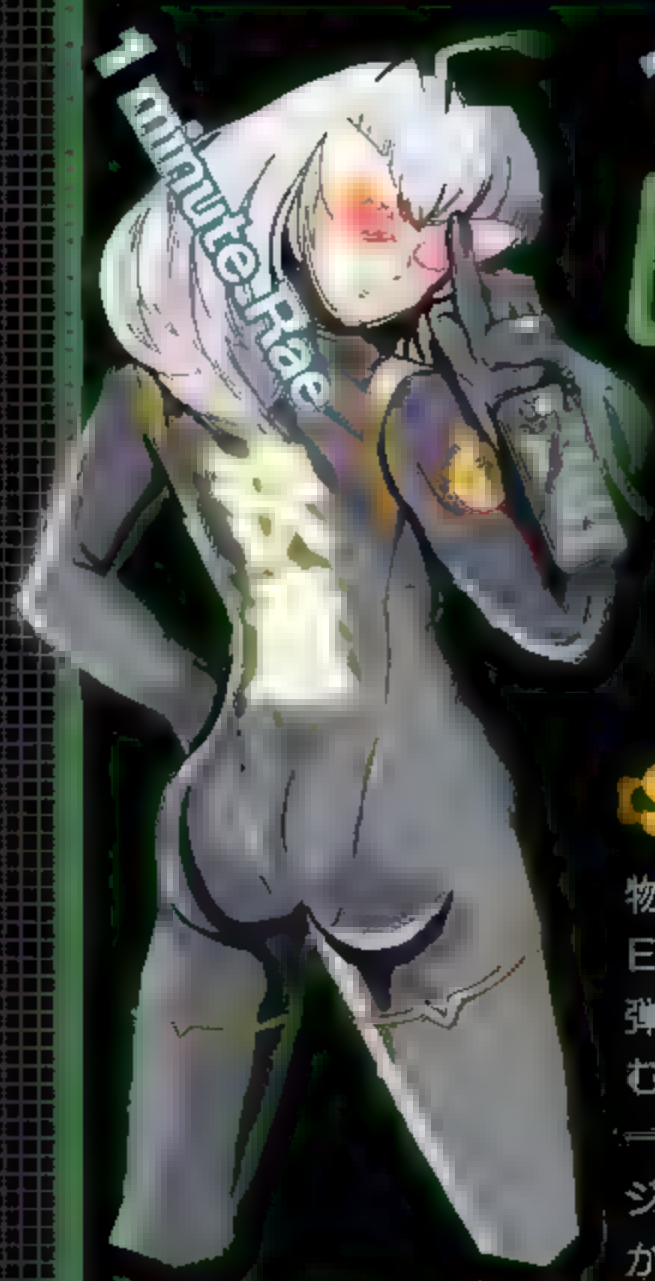


リュウコウ

STAGES [THE DIVIDING ROAD TO FATE]



ランコウ

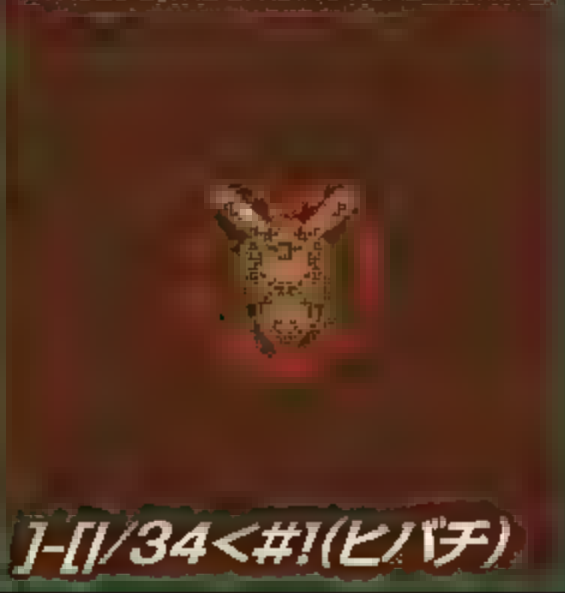


STORY



物語は難易度別の2編。兵器開発企業EVAC社のイングラム博士が開発した弾幕シミュレーターにプレイヤーが挑むノーマル編と、その裏で凄腕ハッカー「1ミニットレイ」が暗躍するイージー編。双方ともオプションメニューから「STORY」で確認できる。

STAGES-E [THE DIVIDING ROAD TO FATE]



1-11/34<#!(ヒバチ)

株式会社ケイブ 開発者 インタビュー

ケイブ・シューティングの中でも個性になった本作。その開発と移植の秘話をスタッフに聞いた。

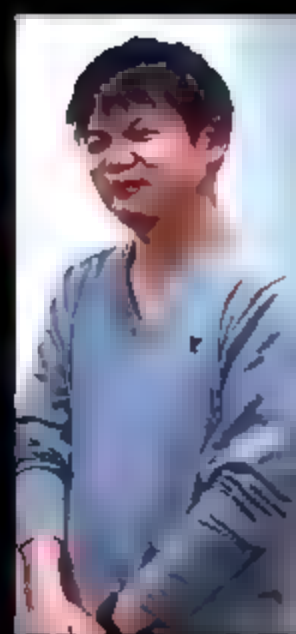
Interview=書本新義(フリーライター)



Maximum プロデューサー

木村浩之

Hiroyuki Kimura



デザイナー リーダー

野村秀樹

Hideki Nomura



アプリプログラマー

松田勇磨

Yuma Matsuda

本作の経緯

「本日はよろしくお願いたします。本作の経緯としてまず注目されるのがWindows Phone 7での制作となった点ですが、それはどうしてですか？」

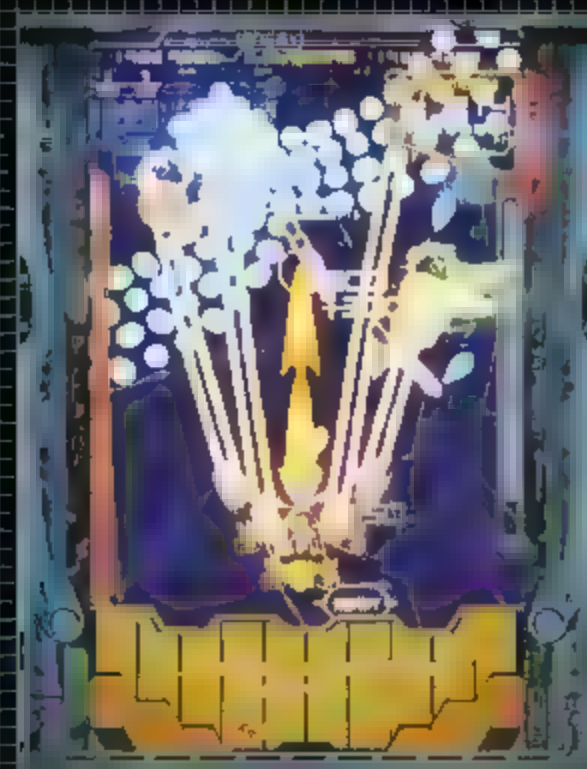
木村 今回幸いにもWindows Phone 7の話を知ったのが早かったこともあり、ほかのメーカーに先んじてタイトルを出そうと思ったのです。実は最初はおリジナル作品ではなく、移植でも考えていたのですが、開発時に基礎研究をしたら、なんと描画速度で30fpsから(フレーム/秒)制限がありました。アプリモードやiOS版は60fpsなので、移植では見栄えに支障が出る。そこでオリジナルにしたわけです。

またWindows Phone 7の仕様を研究していた時に驚いたのが、画面占有率の制限です。単純に言うとも、画面の総ピクセル数の中にある絵の割合で速度が決まるのです。

野村 極端な話をするとも、背景は画面全体を占有する絵を描画したら、自機や敵など動くものがないとも処理落ちするのです。

木村 現在では常時30fpsですが、開発中は15fpsを維持するのもやっと、という頃がありました。全体的なスケジュールなども考えると、スタッフ間では「奇跡の産物」とも言っているくらいです(笑)。

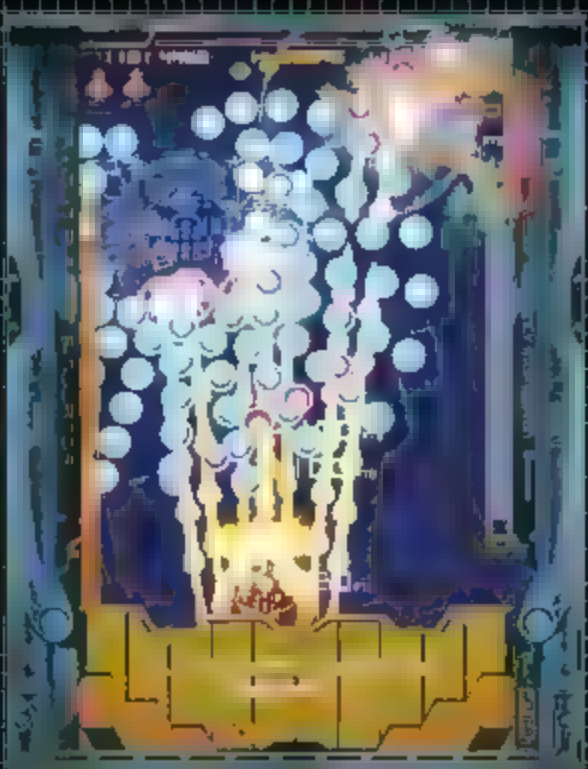
本作はキャラクターや攻撃パターンなど、「従来の作品の集大成」的なところがありますが、この



『ガンヴォルト』のデモ「ブルジュエリ」。武器はロックショット。ボス回復は普通



『怒首領蜂大復活』のデモ「ブレード」。武器はレーザー。ボス回復が高い



『怒首領蜂大復活』のデモ「大蛇」。武器はファイアショット。ボス回復が高い

仕様は開発中に決まったのですか？」

木村 実はそこはもともと先ずいた。当初より「モバイルOS」は日本よりも世界市場を重視する。という話を聞いていたのですが、私たちのタイドネは海外だと知名度がまだ高くないのです。そこで「過去の作品を垣間見ることで、ゲイブのゲイブを知ってもらおう」というコンセプトにしました。

ちなみに目撃者のセクシオンに関してはですが、海外だと「なんで人が飛ぶのか？」というところが疑問視されるので、まずはメカしぼりにしました。しかし、「怒首領蜂大往生」からタイブ人（木）で、「怒首領蜂大復活」からタイブC（青）……なんてことはすると、これまでも変わりがないという事で、あえて白機は「赤機体」しぼりにしています。その流れで「タイブ」のタイブをシムベルトも出しています。

野村 実は当初は、「怒首領蜂」からの出演も考えていました。

木村 次に胡蝶蘭なのですが、実は私と野村が「赤い刀」真一の開発メンバだったこともあり、また見栄え的にもシムベルトは面白そうだな、という事で入れています。

野村 ただ原作では横から見た構図だったので、絵は描き直していますが。

——キャラクターの絵の距離が崩しましたが、本作では「流用」と言いつつも、結局ドット絵に全部置き直していますよね？

野村 そうです。ドット絵はすべて新規で書き起こしたものです。

木村 エーザ！にはピククリしてもえたのではなにかと思えますね（笑）。

いやでも本当に胡蝶蘭に敬意を突かれまして。二度エーザ！シムベルトをクリアして出てきた時「エーザ！ もう来るのか」的な。

木村 僕たちはゲームを作っていますが、やるばりプレイヤーのみなさんにはクリアしてほしいのです。で、今のゲームですと、クリアしたらやはりそれだけの特典が欲しいだろうと。なのでエーザ！がエーザ！ベルトと胡蝶蘭はクリアで出現する機体になりました。

なぜか機体、という点ですが、個人的には、3回はクリアしてほしいのです。なので3回までは増加機体があるで、3回目はない。これで終わりか、と言ってほしかったのです。

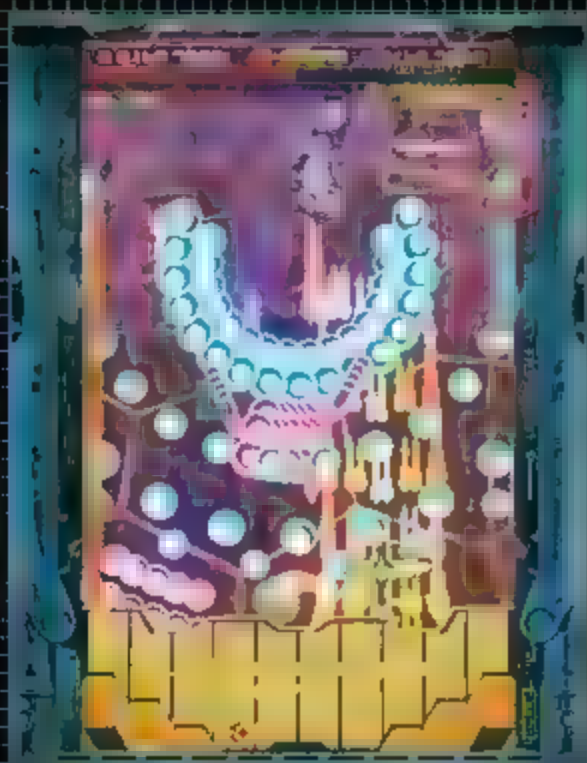


「クリア」という話で印象的なのが、エーザ！も上りの機体なのですが、こちらはどういった経緯で付いたのでしょうか。

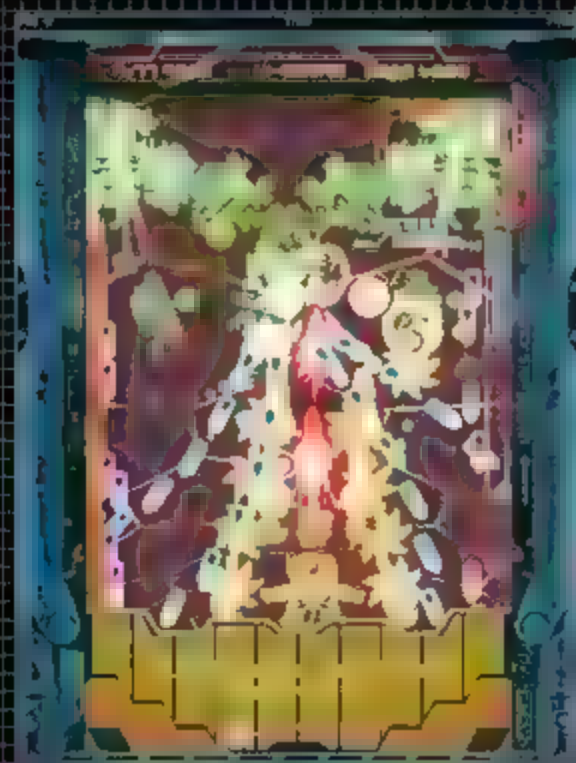
木村 松田は前から「OS機（DragonやZ）など」で従来の移植を手がけてきたのですが、移植が決定した際に、「OS版は簡単にしない」という意見が出されたのです。

松田 OS用の移植作では、慣れていないエーザ！用の難易度を必ず入れていたのですが、本作ではエーザ！シムベルトの最低難易度でも十分ではないように感じました。

木村 実はWindows Phone 7用の体験版も、



「赤い刀」の胡蝶蘭。武蔵の威力機体だが、ボム回復が全機中、最も速い



「海賊ファ」パロディの敵機がモーフのLORATOU。ボム回復は普通

一度難易度を落としたりパロディシムベルトは差し替えておるのですが、それでもシムベルトは慣れしていない。エーザ！は中ボスに行けない例がありました。そこでエーザ！モルトを付けたのです。

——エーザ！モルトは内してあまりにも大規模なアスガリムだったので、これが無難で、と驚く声があったのですが。

木村 本作が「Windows Phone」で楽しんでもらっている人々エーザ！モルト、やはり「ゲイブシム

「が好きなWindows Phoneの横」と買ったという方たちです。やはりそういう方からお金はもたえないをと、一方でiOS版の価格が高いのは、最初からiPhoneとやり込みのやりこみなので、という側面もあります。

「iPhoneもiOSも買っても、新規キャラの新機軸が豊富なので、客層的にはやりこむ方なのでいい」

野村「そんなでもない話なんです（笑）。特に前中ボスの「デスデス」で、できれば原作「エクスプロード」での合体も再現したいと言われたのですが、最初はそれだけで前回の予定データ量が埋まったほどです」

「デスデス」といえば、敵陣や演出で出てくるボスの特佐の敵のドロボロを最初見た時には驚かしました。

秋田「実は最初、あの敵の組み合わせはハートがコアが持つ半透明計算機で描画していたのですが、オスとしてみたらずいぶんなりました」

そこであの敵だけ専用の描画方法で描いています。木村「フアンの方の、敵の美しさのために、全力投球で作っております（笑）。ちなみに「イレオ」の方から、なんで「イレオ」モーターの美観がないのか、と聞かれることがありますが、Windowsの「Aero」のゲームでは、グラフィックでゲーム内美観を損やすすと決められたための制限です」

「グラフィック」といえば、自機や敵弾の解像度がすごく高いのですが、

野村「それは「Pro」や端末の仕様である、400×600ドットに合わせるんです。実は自機

解像度などを見ると、Xbox 360より高いのです」

秋田「画面裏の敵やボスは小さいので絵を拡大表示されているように見えますが、実はあれはデスデスでも元から拡大された絵になっています。ドットの解像度を上げて見るとわかると思います」

色もゲーム中では空中敵は緑色ですが、元デスデスで別の色が付いています（※46、47、48の敵やボスの紹介のようなど）「ゲーム中で色変換処理をしているのです」

木村「そういう調整もあるので、結局敵やボスは全部新規でドット絵アニメを描いています。原作時点でもいろいろデスデス、つまり元敵や攻撃ボーションこそ使用しています。ゲーム中の絵に関しては流用できる部分が基本的にはなかったわけです」



「本作の敵やボスで言うと、原作「デスデス」の敵たちと一対一面ボスだった「デスデス」が「イレオ」モーターの最終面ボスになったという点も印象的なポイントが、

木村「実はデスデスには制作前編の趣意があります。私たちがゲームを作る場合、基本的には「面」から作り始めるので、ある意味「面ボス」は「面」から入っているのです。が、難易度的にはあるという

間に割をいれたいというので、そこで「イレオ」のみなさんはたまにほ「面ボス」に割をいれたいと（笑）」

ただし、やはり原作ですと攻撃パターンが少

ないため、デスデスを追加したみたいです」

一方で本作の「デスデス」を考えると、独自の攻撃は作らなければいけない、そこで「あの「攻撃ボーション」になったわけです。デスデス」であのボスを見ていたら、「あれ？ これはもしや形状的にはデスデス」ということと。

野村「そういうことを、客層と時間がなくとおかっているのに、木村から聞かれたのです（笑）。そので、合体はデスデスなどもしかりデスデスしています」

「そして今作の画面デスデスで面白いです。すべての敵に付く弾点数があるのですが、あれはいろいろ経緯で付いたのでしょうか？」

木村「実は「KD」（同社取締役 池田恒基氏）がデスデスで、敵の位置をおおりにくくはないか？ という意見を出したのです。そこで「なるほど、じゃあ敵に矢印的なものを付けておかりやすすししよう」ということであのデスデスになりました」

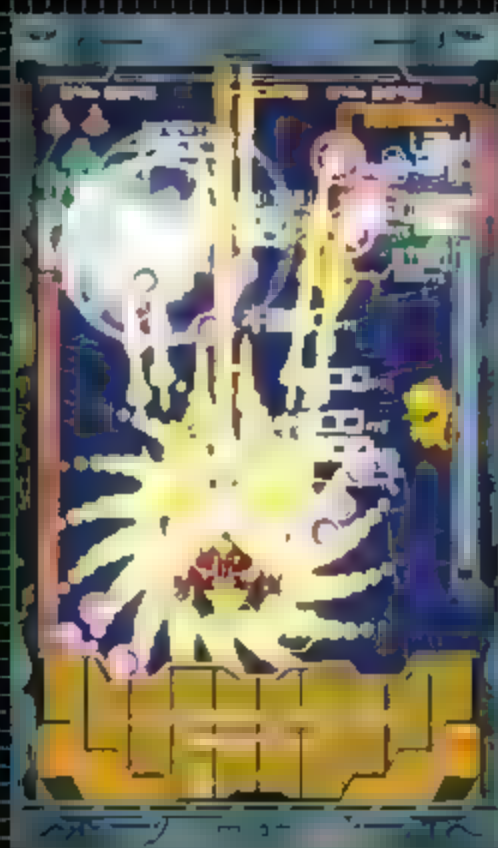
「なるほど、あれは敵の視認性を上げたためなのですか」

木村「そうですね。本作の敵の色は十分映射した結果なので、下手に色を付けると、今度は相対的に敵弾の視認性が落ちます。そこで生まれた敵出だっただけです」

秋田「デスデスのような面からすると、あの弾点表示は敵と体とに描いているので、描画負荷的には地味に大変なのです」

木村「実は本作の基本仕様は制作中でも、版三転しています。たとえば、画面の向きにしても、実

VAC INDUSTRY Co., Ltd



本作の主人公である「赤い服の男」

は横向きでもありました。ですが、私とIKDが「3DSを横向きにして両手に触れている」と、別リカールにもゲームをしてみようという意見で、どシブスメンなどがブレイクしにくい」と提案した結果の横向きです。本作の仕様は、こうしたこだわりが入った結果なのです（笑）

「移植版」としての3DS

「基本仕様」として、3DSの機能に準拠して移植されたという形になったのでしよう。

木村 実はこれ、開発バグリシなどではなく、曲から決まった仕様なのです。本作の曲はWAVE303氏による従来のアレシシなのですが、最初は「怒首領蜂大復活」のアレシシ曲でゲームをプレイしたい」という個人的な考えからバグリシしました。しかし開発を進めていくうちに「いろいろのこと、曲がバグリシになるように作った」ということになり、CD販売時のアンケートから人気曲を選別して、それに合わせてメロディを作ったのです。ただし初期バグリシでは、人気が高い曲であっても、バグリシする面の「EVA Industry」の権利の問題だけは入れられませんでした。そこではバグリシでバグリシしています（笑）

「3DSへの移植に際しても、かなり苦労されたのではないかと聞いていますが……」

松田 本作の場合、Windows Phoneやゲーム機の仕様を合わせた結果なども、ハード性能を限界まで使っています。実は本作が対応するiOSの横の「一部はバグリシの機能にWindows Phone 7機

より不利なところがあり、苦労しました。移植スクリプト最初は15フレーム程度しか速度が出なかったのですが、現在ではもちろん30フレームを維持しています。

開発環境もかなり苦労です。木村

松田 バグリシなどに関しては流用できていますが、ゲームの心臓部、いわゆるゲームエンジンに関しては、やはりプロシシを組んでいきます。実は別のプロシシで、本作のエンジンに近い仕様のプロシシを移植する実験があったのですが、そのうちあるおかげで助かっていきます。

木村 あと、特に細かい調整に関しては、やはり手作業になりますね。これは本作に限らず、どの移植版でもそうですが、

「もともと3DSに最適化しない」というのはどうしてなのではないかと、

木村 元々、3DSの第5世代まではハード性能が不足しているのですが、実は第5世代は性能的には問題ありません。ただし、現状ですと3DSの第5世代は第5世代の第5世代の性能を最大限に活用しないのです。そこで購入制限をしていますが、将来的には解除したいと考えています。

それ以外に、ゲーム機にも対応しているゲーム、ぜひ期待したいところですね。（次号につづく）

今回はゲームコンセプトやグラフィックスなどについて、お話を伺いました。予定よりも大幅に充実のインタビュートになりましたので、次号でもインタビュート第二弾を掲載し、本作のゲームとしての仕様などのお話も、伺いたいと思います。

超高空戦闘爆撃機・雷電が 超高速で弾を避ける スマホ版『雷電』

Text=糸井賢一(フリーライター)

Raiden Legacy

- iPhone 3GS以降、iPad touch第3世代以降、およびiPad互換iOS 4.3以降が必要
- Android 2.3.3以降が必要
- DoLEmu
- 2012年2月4日 配信中
- 450円
- DoLEmu

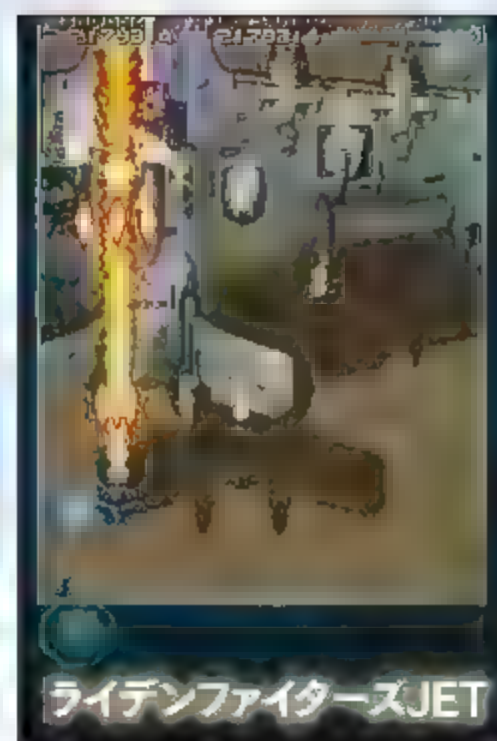
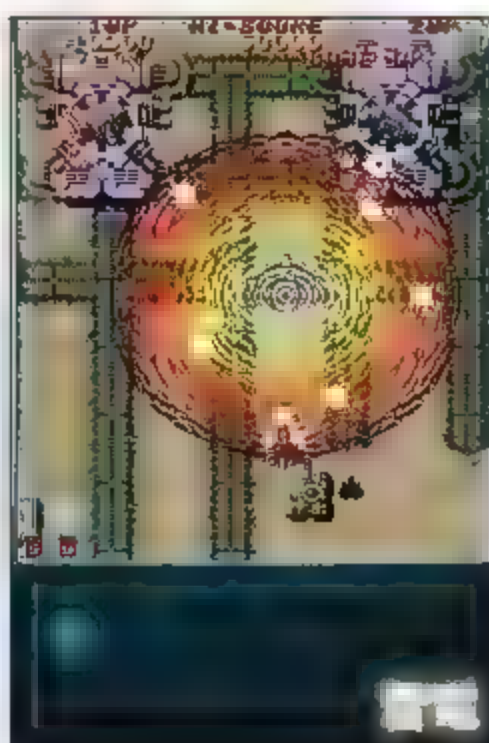


『雷電』シリーズから
4作がセットで登場

1990年以降、アーケードにてシューティングゲームの流れを変えた『雷電』シリーズ。本作『Raiden Legacy』は初代『雷電』、その流れをくむ『ライデンファイターズ』、『ライデンファイターズ2』、『ライデンファイターズJET』の4タイトルがひとつにまとめられたアプリだ。

4作品のいずれも基本操作は一緒。画面のタッチスライドで自機の移動。ショットボタンはあるが、これに触れずともオート連射をしてくれる。タメ撃ちを狙わないのであれば意識しなくていい。

実際にプレイしてみるや、画像・音楽ともに当時のまま



の再現度にはまず感心させられ、次に懐かしさが胸に込み上げてくる。そうそう、この時代のシューティングゲームって、敵弾は画面いっぱいばらまかれるんじゃないかって、四方八方から自機を狙って放ってくるんだよね。

ゲーム中、指で画面が隠れるのが玉にキズ……と思ったから、自機の上に指を置かなくてもいいと判明。ビデオオブションで画面の設定を「全画

面」から「オリジナル」に変更すると、画面下部に黒い余白が生まれる。ここに触れて自機の操作(タッチスライド)をすれば、指で自機が隠れることを軽減できる。

アーケードとの大きな違いは自機の移動速度だ。特に『雷電』はもどかしい移動速度がゲーム性にひと役買っていたが、本作ではタッチスライドに対応するためか、アーケードでは避けられなかった敵

弾も振り切れるほど素早く動けるので、避けやすくなった印象を受けた。『ライデンファイターズ』以降は、もともと移動が速かったので違和感を感じないが、『JET』のプレイヤーの腕前に合わせて難易度が上がるなど、鬼のようなゲームバランスは健在だ。

今回は『雷電II』『III』『IV』と『雷電DX』は未収録だが、さらなる復刻アプリの登場を心よりお待ちしております。



独自のシステムで話題を呼んだ
美麗シューティングの傑作を
なんとAndroidに移植！

Text=高岡昌己(フリーライター)



自分独自のプレイ方法を見つけて
Android版『斑鳩』を堪能しよう！

アーケード用の縦スクロールシューティングゲームとして2001年12月に登場し、その斬新なシステムと美しいグラフィックで高い評価を得た『斑鳩』。ドリームキャスト、ゲームキューブ、Xbox LIVEアーケードにも移植され、すでに登場から10年以上が経過しているが、今でもファンを増やし続けている。

システム面における最大の特徴は、白と黒という二つの属性が自機にあり、それを切り替えながらステージを進んでいくことだ。自機が白属性の場合は白い敵弾を吸収でき、黒い敵弾に当たるとミスとなる（自機を1機失う）。自機が黒属性の場合は逆だ。敵弾を吸収するとパワーゲージがたまっていき、一定量以上でそのパワーを追尾レーザーとして発射できる「力の解放」も本作ならではのシステム。そして同属性の敵を倒すと大量の撃ち返し弾が出現し、逆属性の敵を攻撃する場合にはショットの威力が2倍になるという特徴もある。敵を素早く倒すのか、撃ち返し弾を発生させて吸収するのか。自機の操作に加えて、属性変更の判断が攻略の重要な鍵を握っている。さらにハイスコアを目指すために見逃せないのが、同じ属性の敵を3機倒す「チェーンコンボ」ごとに加算されていくコンボボーナス。連続させるとコンボボーナスは倍増（上限あり）。白属性と黒属性の敵が同時に出現した場合は、細かな撃ち分けが要求される。

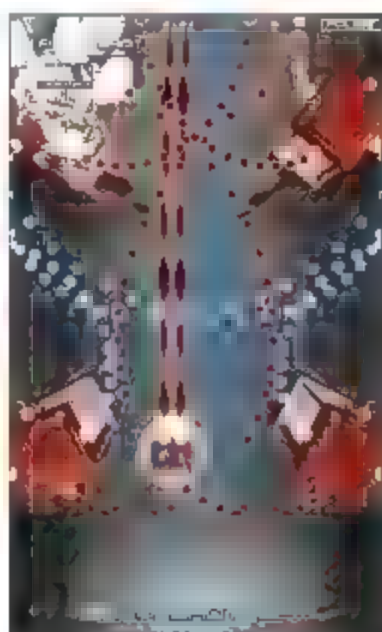
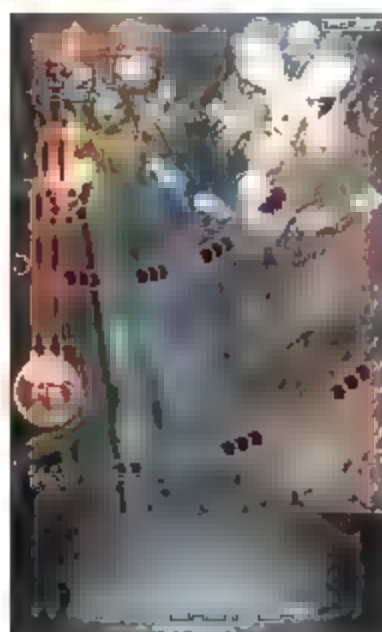
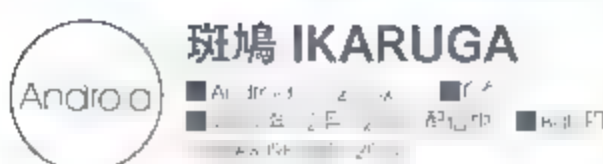
その『斑鳩』が、ついにAndroid用アプリに登場。いつでもどこでも『斑鳩』がプレイ可能になった。アーケード版などをプレイしたことがある人は、Android用と聞いて「そんな無茶な……」と感じたかもしれない。問題は特徴的であるがゆえにAndroidでのプレイを難しくしている前述のシステムだ。属性による敵弾吸収と、力の解放という特徴のある本作は、（タブレット端末を置いて遊ぶ分には両手が使えるので話は変わってくるが）Android携帯でのタップ&スライド操作では、端末を片手で支えた状態で自機を操作しつつ属性変更や力の解放をタップで行うので、なかなか難しい。もちろん設定変更によってボタン数を減らしてタップの回数でショットと属性変更、力の解放を使い分ける設定にもできる。しかし原作同様のスコアを目指す繊細な操作はやはり難しい。

それではどのようにAndroid版『斑鳩』をプレイするか？ アーケードやゲーム機とは操作性も違うのだから、別バージョンと割り切って楽しんでもいいのではないかな。以下に二つの例を挙げてみた。

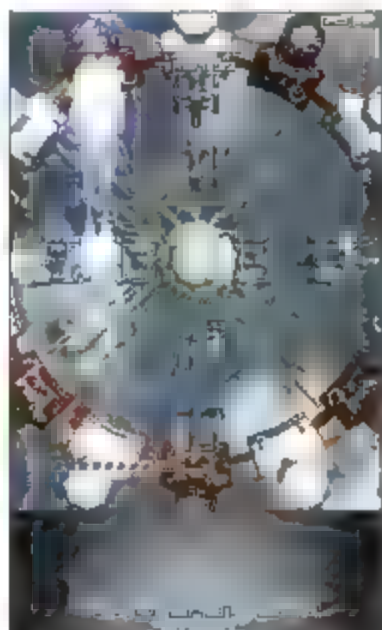
【遊び方①】原作同様のハイスコアは狙わない。チェーンボナスを狙わずオートショットのまま、属性変更を防御に徹して使うプレイ。撃ち返し弾の発生しないEASYモードであればなお遊びやすい。

【遊び方②】属性変更による敵弾吸収だけでクリアを目指すドットイートに特化したプレイ。通常のプレイ以上に難しいが、自機操作と属性変更だけに集中できるのでタップ&スライド操作でも十分だ。

どうしてもゲーム機と同様にプレイしたい人は、非公式のようだが、Android対応のコントローラが動作するので、持っている人は試してみよう。



NORMALでは、自機と同じ属性の敵を攻撃すると撃ち返し弾が発生（EASYでは発生しない）。吸収してから属性変更しないと、撃ち返し弾はそのまま大きな脅威となる。各属性の敵弾が重なり合う場面も数多く登場。属性変更のタイミングを間違えると、すぐにミスになってしまうので要注意。



全部で5つのステージがあり、最後はボスが登場。ボス戦には時間制限があり、倒せなくても残り時間が0になるとステージ終了。プレイ評価やスコアにはつながらないが、そのためドットイートでの全ステージクリアも可能になっている。

私たちは、
自由を見られるかしら？



シューティングマイシップシリーズ
飛鉄塊 銀鷄[白]

■プラスチックキット 全長約 55mm、1/144スケール ■壽屋
■2012年9月24日 発売中 ■5040円 税込、TREASURE2001 2008

本誌読者にとっては、もはや説明不要と言っても過言ではない不朽の名作『斑鳩』。そして「上級者向けプラキット」という名目のもと、一切の妥協なくファンをも唸らせる精密な作りで「斑鳩」を立体化させてきたコトブキヤから、とうとう2プレイヤー機である「銀鷄」が登場。原作キャラクターデザインおよび、オリジナルデザイナーである鈴木康士氏監修のもと、「フォルム見直し」「ディテール追加」により、まさにゲームから飛び出してきたような圧倒的存在感を見せつける。

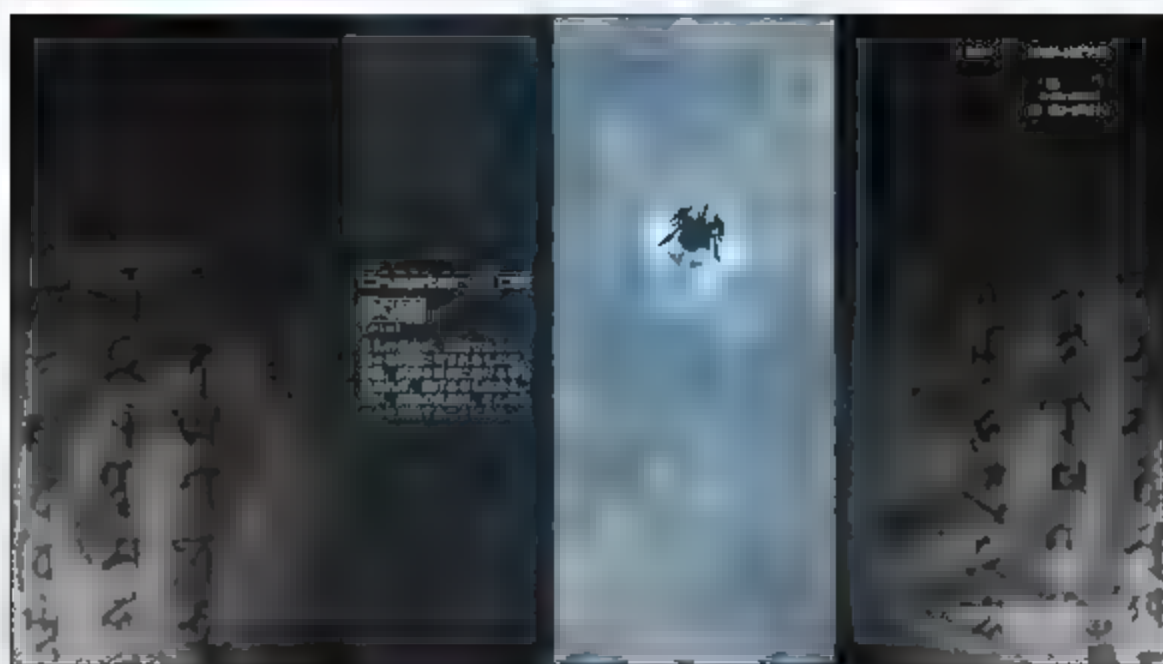




飛鉄塊「銀鷄」と、鉄塊乗り「箒」

「銀鷄」は本来、世代前に作られた実験機体。機体性能は高いものの、コストパフォーマンスが悪かったため、数機の製造のみで終わった。斑鳩を造った天内により装甲や武装は「斑鳩」をベースに改装されていて、ほぼ同等の性能を誇る。

搭乗者は箒。もともと森羅を倒すべく回来カッザリ込まれた刺客だったが、戦いに敗れた後、自由を見るために、共に回来と戦うことを決意する。なお「銀鷄」は機体設計から惚れ込んで、整備部を脅迫し、払い下げられたと云う個人所有にした経緯がある。



360

斑鳩 IKARUGA

■ 1/100スケール ■ 全長 180mm ■ 全高 100mm ■ 全幅 100mm

完全描き下ろしのパッケージイラストにも注目したい。2プレイヤー機という立ち位置もあつて、今まで発表されてきたイラストではなかなかクローズアップされなかっただけに、大写しになった「銀鷄」と、搭乗する「箒」の2ショットは貴重だ。また、キットを支えるベースは瓦礫をイメージしたもので、こちらも氏のイラストを参考に立体化。細部にまで漂う原作の濃密な空気がたまらない。今回「白」であるからには、次はもちろん「黒」属性のリリースにも期待したい。

※=ジストリアスヘリテイジ

高岡 昌己(フリーライター)

廣 野 王

■ 代表取締役社長兼COO
■ システムワークス
2012年10月3日・配信
■ 九州(横浜) ■ CEO 廣 野 王
■ システムワークス



タリゲットが異なるのに狩場がす
べて同じなど、マイナスイメージで
しかなく、部分もある。しかしリアリ
ティ感はなく、手軽に狩りの楽しさ
を味わった人にとって本作は最適
なり本作をプレイして難しさを感じ
た人は、前作「鹿狩王」で慣れなが
らプレイし直すのがお勧めだ。

99発限定射撃の戦略 たった1発の弾の重み

財布の中に五百円玉があつたときの頼もしさと言ったら。僕らの時代は五百円玉一枚あればゲーセンで遊んで暮らせたものだ。その五百円玉をリソースとして消費し、ゲームで遊ぶ時間と得られる快楽に交換する。それが等価交換となるか、消費したリソースに見合わない結果となるか、それがゲーム経済学だ。

シューティングゲームにもリソース交換に伴う数値を追求する学問がある。発射する弾をいかに効率良く得点と交換するか。そう、スコアアタック学だ。

『99BULLETS』はステージ終了までに設定されたスコアをマークする

ノルマクリア式のシューティングゲーム。このゲームの最大の特徴は、レトロ感あふれるグラフィックではなく、DSの上下2画面を使った大胆な画面構成でもなく、ボタン配置に合わせて上下左右自在に弾を撃てることでもなく、弾数に制限があることだ。

タイトルの表すとおり99発限定発射のスコアアタックゲーム。限定と聞いてピンっときたシューターはこのゲームの奥深さに気づいただろう。

弾丸という限られたリソースを効率良く得点に交換する。その一点にのみ特化したシューティングだ。

シューティングゲームにおいてプレイヤーに供給されるリソースは、残機、ボム、サブウェポンなど消費されることによりゲームを優位に進

行させる数値だ。それらリソースを消費して得点を稼ぐのがスコアアタックだ。

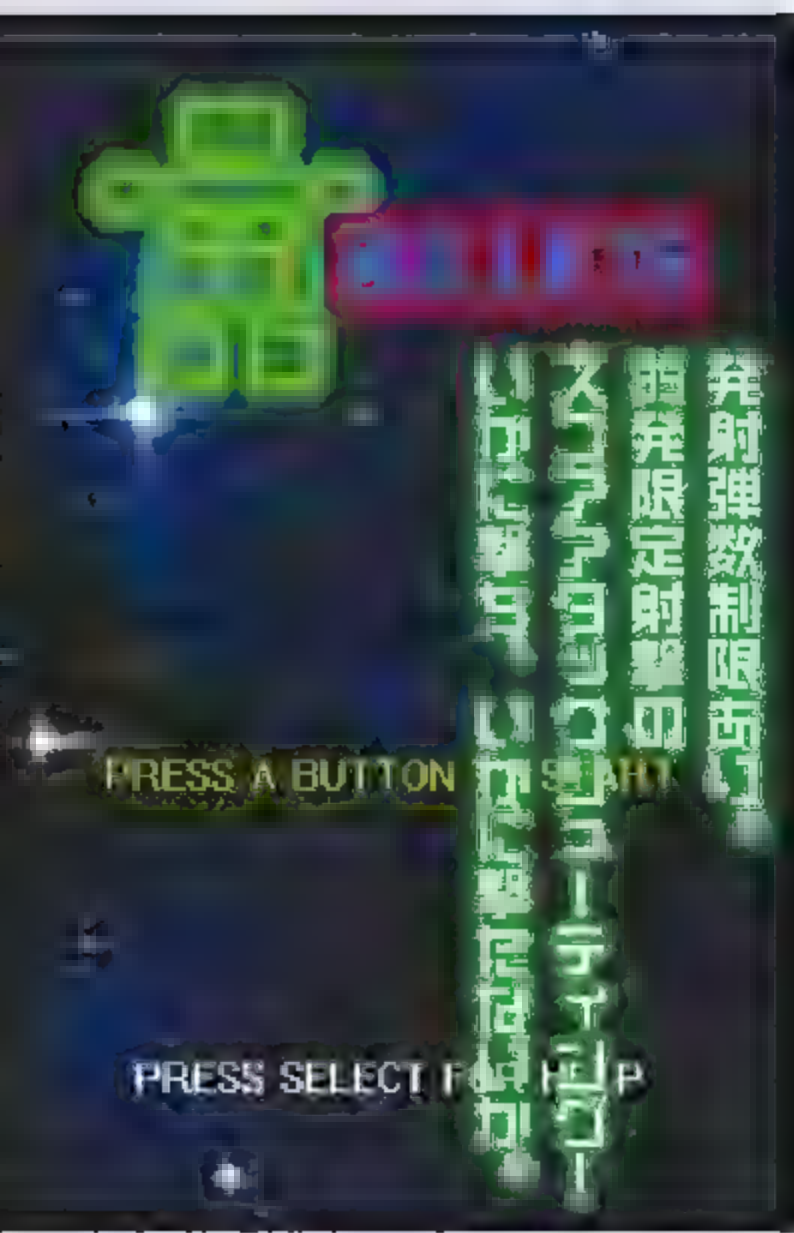
『99BULLETS』でプレイヤーに与えられるリソースは99発分のエネルギーのみ。弾を一発撃てばエネルギーは1減る。敵機との接触や被弾でも1減少する。エネルギーがゼロになればゲームオーバーだ。リソースの解釈次第ではたとえ30回被弾したとしても、残り69発弾を発射できる。その残り弾数でノルマスコアをマークすればいいので、多少の危険も顧みず大胆な戦略がとれる。

99発という限られた弾数でノルマスコアをマークするために。いかに

無駄弾を撃たずに敵機を落とす正確な射撃を突き詰めるか、あえて逃げるザコは撃たずに目の前の敵機だけを撃ち連続撃墜コンボを狙うか。カウントダウンされる残弾数を見ながらのシューティングはヒリヒリと熱い。

ハイスコアを記録してスコアネーム3文字を刻むにはシューティングの最適化を突き詰めるしかない。それはまさにシューティングゲームの基礎とも呼べる作業だ。

五百円玉一枚のリソースでダウンロードできるお手軽な熱いシューティング。シューターならぜひ味わってほしい限定射撃の逸品だ。

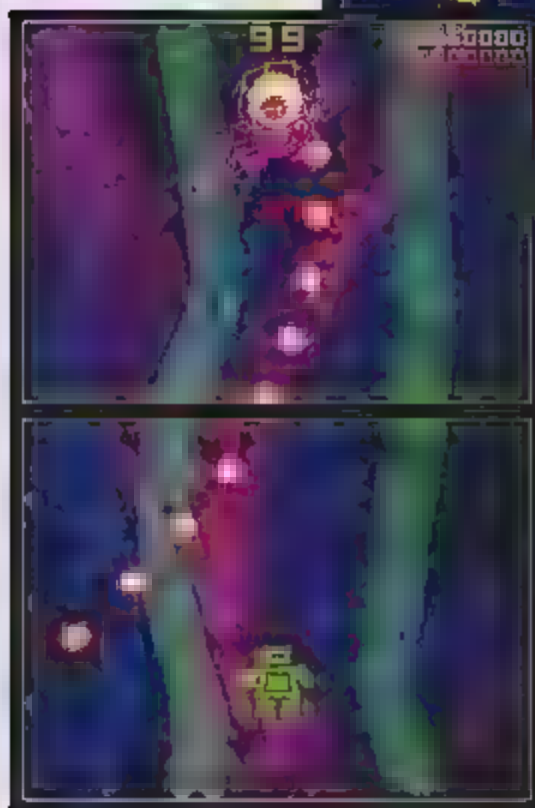
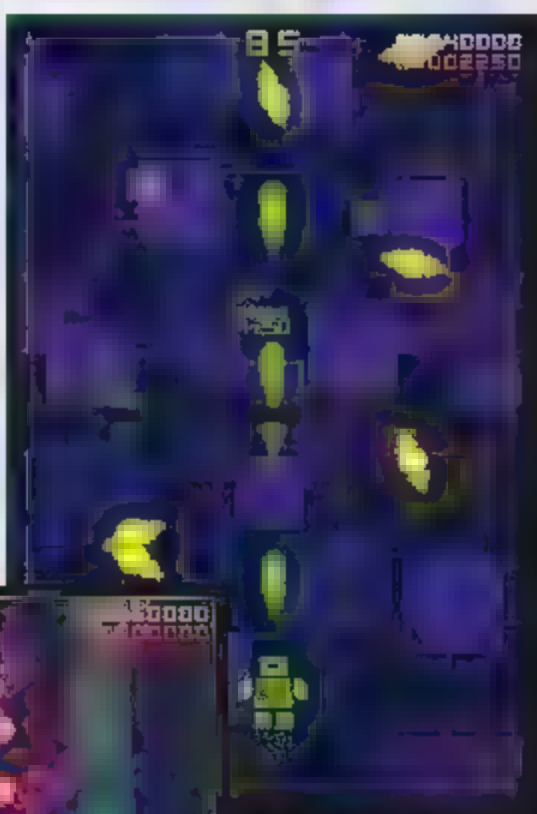


Text=鳥辺野 九(フリーライター)

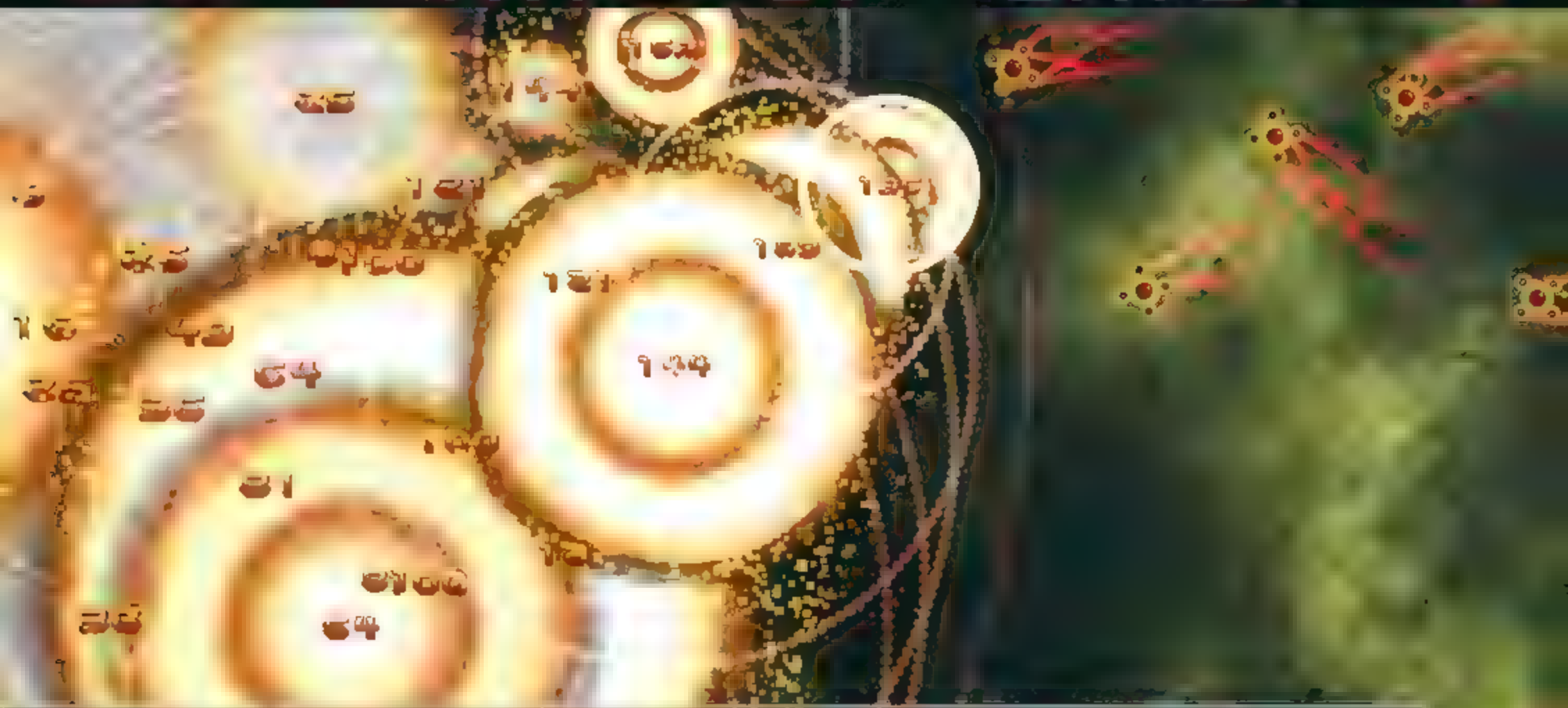
99BULLETS

DS

弾はDSの上下2画面にそれぞれ10発ずつ、合計20発ずつ。上下左右に撃つだけで、無敵弾を撃つだけで敵を倒す。スコアは敵を倒すたびに増える。スコアは敵を倒すたびに増える。スコアは敵を倒すたびに増える。



一騎打ちの1弾も弾は99発限り。残弾数が増えるのは、シューティングゲームの醍醐味。自キャラのHPは、スコアで回復。スコアが増えるほど、敵の攻撃力も減る。スコアが増えるほど、敵の攻撃力も減る。スコアが増えるほど、敵の攻撃力も減る。



弾を当てれば大爆発!!!!

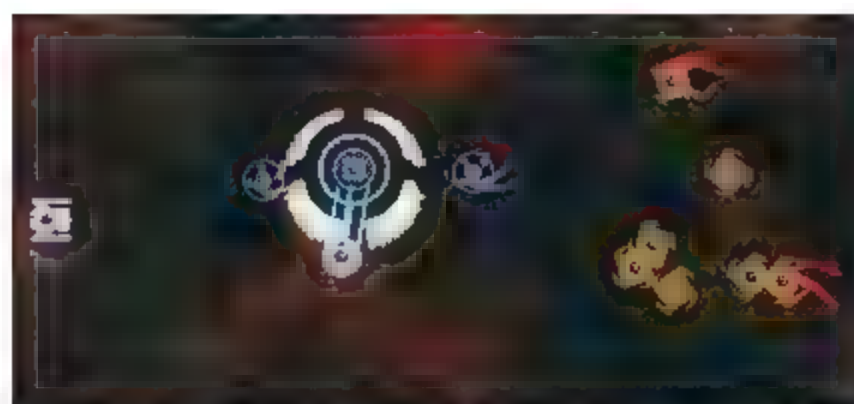
最も二画面の大迫力の爆発と
ゲームオーバーの瞬間を
見逃さないで

ありそうでなかった、ディスプレイを2台使用したデュアルディスプレイ対応のWindows用横スクロールシューティングゲーム。横の解像度が3200ドットという驚異の横長画面（縦は800ドットと普通）をやったのけたのが、マインドウェアの横スクロールシューティングゲーム『スーパーチェインクラッシャー ホライズン』だ。

このゲームのすさまじいところは、見た目のインパクトだけではないこと。

横幅3200ドットの広大な画面で、自機が撃てる弾はたったの1発。連射ができないという緊張感の一方で、画面下のゲージをタメればタメるほど、巨大な爆発を起こす弾を発射できる。

敵を爆発に巻き込めば、どんどんと誘爆していき、画面中の敵を一掃することも。画面上に敵をため込んで一気に爆発させる快感は格別だ。しかしである。その爆発の

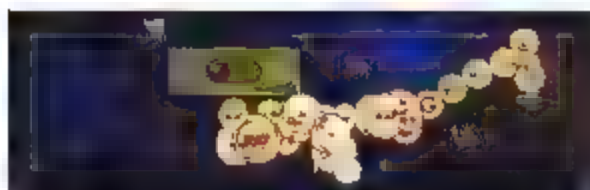


マウスからいつでも、2人目がサポート役として参加できる。誘爆する弾を出して、敵を巻き込む爆発を大きくできるほか、2人目の自機自身を敵にぶつけて爆発させるという究極のサポートも可能！2人目はミスしてもスネージクリア後に復帰できる



中ボス&ボスに弾を32発当てればシークレットボーナス！狙いすぎて撃沈するのも興だ！

自機をぶつけたときに起こる爆発でいかに敵を倒すかを競う「スイサイドアタック」も熱い！



Win

スーパー チェインクラッシャー ホライズン

■Windows 8/7/Vista/XP ■マインドウェア ■2012年9月25日
■1500円（税込）※PLAYISM <http://www.playism.jp/> ダウンロード配信
※Xbox 360 コントローラ対応
©2012 Mindware/Music ©LOGICBOMB

Text= 芹澤正芳(武蔵野プロ)



**二画面あると大迫力！
一画面でも遊べるぞ！**

1画面の場合、左右が縮小されて表示される。普通の人はこちらでOK！

フルHDモニタ（1920×1080ドット）2台使用の例。なお左右モニタのサイズが多少違っていても十分遊べる



横3200ドットの衝撃!!

誘いこそが、このゲームの神髄だ。1度でも敵が画面左端の壁に触れるとゲームオーバー。つまり、敵を限界まで引きつけて撃ち、大爆発の快感を得よう、誘爆で高スコアを狙おうとすればするほど、ゲームオーバーの足音が近づいてくる。しかも、弾を発射すると自機は反動でちよつと後ろに下がってしまうオマケ付き。実にリスクとリターンがハッキリとしているのが素晴らしいのである。

マウスでサポート役として違う人が気軽に参加できるのも面白い。弾が連射できる「スタンダード」や、自機を敵に突っ込ませて爆発に巻き込む量を競う「スライサイドアタック」など、内容も非常に充実。

ディスプレイ一台でも遊べるが、迫力を味わうためにディスプレイをもう一台買ってプレイしても損はない！

すべてにおいて規格外の本作は、いかにして誕生したのか？ 次ページからは本作を開発したマインドウェア市川社長に開発経緯を聞く。



「スーパー チェインクラッシャー ホライズン」

スコアコンペティション開催!!

主催：有限会社マインドウェア 共催：シューティングゲームサイド編集部



「MAIN GAME」のモノショット（溜め撃ち）とスタンダード（連射）の各部門で、ハイスコアを競います。各部門にて上位3名の入賞者に【入賞盾】及び【賞品】を進呈いたします。さらに上位100名様にも【2枚1組のマウスパッド】【マグカップ】【Tシャツ】【てぬぐい】【メモ帳】【缶バッジ】等のゲームグッズをプレゼント！

応募方法

- ①主催会社マインドウェアが運営するオンラインリーダーボード「ゲーマーズユニバース」<http://gamersuniverse.jp/signup.php>に登録してください。
- ②「スーパー チェインクラッシャー ホライズン」のタイトル画面の「LOGIN」から「ゲーマーズユニバース」にログインし、タイトル画面左下にアカウント名が表示されたら応募準備完了です！
- ③「MAIN GAME」をプレイして応募したいスコアが出たら、
・郵便番号・住所・氏名・応募するゲームモード ※モノショット（溜め撃ち）またはスタンダード（連射）・応募スコア・「ゲーマーズユニバース」に登録したアカウント名&メールアドレス以上を記入した紙を封筒に入れ下記の宛先までご郵送ください。

【宛先】〒104-0041 東京都中央区新富1-3-7 ヨドコビル
㈱マイクロマガジン社 ゲームサイド編集部「SCCH」係

応募メット

2013年8月19日必着。応募後にスコア更新した場合、「ゲーマーズユニバース」に反映されている、より高いスコアが採用されます。「スーパー チェインクラッシャー ホライズン」の公式ページ（<http://pinball.co.jp/SCCH>）にもコンテストの詳細を公開中です。

結果発表

【スコア】と、【「ゲーマーズユニバース」のアカウント名】を、「シューティングゲームサイドVol.8」および「スーパー チェインクラッシャー ホライズン」の公式ページ（<http://pinball.co.jp/SCCH>）にて発表致します。



「PC環境自慢」募集!! 「スーパー チェインクラッシャー ホライズン」をプレイしているPC環境の写真を撮って、住所・氏名を記入の上、写真をメール添付でお送りください。1・2・3・4・5・6・7・8・9・10・11・12・13・14・15・16・17・18・19・20・21・22・23・24・25・26・27・28・29・30・31・32・33・34・35・36・37・38・39・40・41・42・43・44・45・46・47・48・49・50・51・52・53・54・55・56・57・58・59・60・61・62・63・64・65・66・67・68・69・70・71・72・73・74・75・76・77・78・79・80・81・82・83・84・85・86・87・88・89・90・91・92・93・94・95・96・97・98・99・100・101・102・103・104・105・106・107・108・109・110・111・112・113・114・115・116・117・118・119・120・121・122・123・124・125・126・127・128・129・130・131・132・133・134・135・136・137・138・139・140・141・142・143・144・145・146・147・148・149・150・151・152・153・154・155・156・157・158・159・160・161・162・163・164・165・166・167・168・169・170・171・172・173・174・175・176・177・178・179・180・181・182・183・184・185・186・187・188・189・190・191・192・193・194・195・196・197・198・199・200・201・202・203・204・205・206・207・208・209・210・211・212・213・214・215・216・217・218・219・220・221・222・223・224・225・226・227・228・229・230・231・232・233・234・235・236・237・238・239・240・241・242・243・244・245・246・247・248・249・250・251・252・253・254・255・256・257・258・259・260・261・262・263・264・265・266・267・268・269・270・271・272・273・274・275・276・277・278・279・280・281・282・283・284・285・286・287・288・289・290・291・292・293・294・295・296・297・298・299・300・301・302・303・304・305・306・307・308・309・310・311・312・313・314・315・316・317・318・319・320・321・322・323・324・325・326・327・328・329・330・331・332・333・334・335・336・337・338・339・340・341・342・343・344・345・346・347・348・349・350・351・352・353・354・355・356・357・358・359・360・361・362・363・364・365・366・367・368・369・370・371・372・373・374・375・376・377・378・379・380・381・382・383・384・385・386・387・388・389・390・391・392・393・394・395・396・397・398・399・400・401・402・403・404・405・406・407・408・409・410・411・412・413・414・415・416・417・418・419・420・421・422・423・424・425・426・427・428・429・430・431・432・433・434・435・436・437・438・439・440・441・442・443・444・445・446・447・448・449・450・451・452・453・454・455・456・457・458・459・460・461・462・463・464・465・466・467・468・469・470・471・472・473・474・475・476・477・478・479・480・481・482・483・484・485・486・487・488・489・490・491・492・493・494・495・496・497・498・499・500・501・502・503・504・505・506・507・508・509・510・511・512・513・514・515・516・517・518・519・520・521・522・523・524・525・526・527・528・529・530・531・532・533・534・535・536・537・538・539・540・541・542・543・544・545・546・547・548・549・550・551・552・553・554・555・556・557・558・559・560・561・562・563・564・565・566・567・568・569・570・571・572・573・574・575・576・577・578・579・580・581・582・583・584・585・586・587・588・589・590・591・592・593・594・595・596・597・598・599・600・601・602・603・604・605・606・607・608・609・610・611・612・613・614・615・616・617・618・619・620・621・622・623・624・625・626・627・628・629・630・631・632・633・634・635・636・637・638・639・640・641・642・643・644・645・646・647・648・649・650・651・652・653・654・655・656・657・658・659・660・661・662・663・664・665・666・667・668・669・670・671・672・673・674・675・676・677・678・679・680・681・682・683・684・685・686・687・688・689・690・691・692・693・694・695・696・697・698・699・700・701・702・703・704・705・706・707・708・709・710・711・712・713・714・715・716・717・718・719・720・721・722・723・724・725・726・727・728・729・730・731・732・733・734・735・736・737・738・739・740・741・742・743・744・745・746・747・748・749・750・751・752・753・754・755・756・757・758・759・760・761・762・763・764・765・766・767・768・769・770・771・772・773・774・775・776・777・778・779・780・781・782・783・784・785・786・787・788・789・790・791・792・793・794・795・796・797・798・799・800・801・802・803・804・805・806・807・808・809・810・811・812・813・814・815・816・817・818・819・820・821・822・823・824・825・826・827・828・829・830・831・832・833・834・835・836・837・838・839・840・841・842・843・844・845・846・847・848・849・850・851・852・853・854・855・856・857・858・859・860・861・862・863・864・865・866・867・868・869・870・871・872・873・874・875・876・877・878・879・880・881・882・883・884・885・886・887・888・889・890・891・892・893・894・895・896・897・898・899・900・901・902・903・904・905・906・907・908・909・910・911・912・913・914・915・916・917・918・919・920・921・922・923・924・925・926・927・928・929・930・931・932・933・934・935・936・937・938・939・940・941・942・943・944・945・946・947・948・949・950・951・952・953・954・955・956・957・958・959・960・961・962・963・964・965・966・967・968・969・970・971・972・973・974・975・976・977・978・979・980・981・982・983・984・985・986・987・988・989・990・991・992・993・994・995・996・997・998・999・1000・1001・1002・1003・1004・1005・1006・1007・1008・1009・1010・1011・1012・1013・1014・1015・1016・1017・1018・1019・1020・1021・1022・1023・1024・1025・1026・1027・1028・1029・1030・1031・1032・1033・1034・1035・1036・1037・1038・1039・1040・1041・1042・1043・1044・1045・1046・1047・1048・1049・1050・1051・1052・1053・1054・1055・1056・1057・1058・1059・1060・1061・1062・1063・1064・1065・1066・1067・1068・1069・1070・1071・1072・1073・1074・1075・1076・1077・1078・1079・1080・1081・1082・1083・1084・1085・1086・1087・1088・1089・1090・1091・1092・1093・1094・1095・1096・1097・1098・1099・1100・1101・1102・1103・1104・1105・1106・1107・1108・1109・1110・1111・1112・1113・1114・1115・1116・1117・1118・1119・1120・1121・1122・1123・1124・1125・1126・1127・1128・1129・1130・1131・1132・1133・1134・1135・1136・1137・1138・1139・1140・1141・1142・1143・1144・1145・1146・1147・1148・1149・1150・1151・1152・1153・1154・1155・1156・1157・1158・1159・1160・1161・1162・1163・1164・1165・1166・1167・1168・1169・1170・1171・1172・1173・1174・1175・1176・1177・1178・1179・1180・1181・1182・1183・1184・1185・1186・1187・1188・1189・1190・1191・1192・1193・1194・1195・1196・1197・1198・1199・1200・1201・1202・1203・1204・1205・1206・1207・1208・1209・1210・1211・1212・1213・1214・1215・1216・1217・1218・1219・1220・1221・1222・1223・1224・1225・1226・1227・1228・1229・1230・1231・1232・1233・1234・1235・1236・1237・1238・1239・1240・1241・1242・1243・1244・1245・1246・1247・1248・1249・1250・1251・1252・1253・1254・1255・1256・1257・1258・1259・1260・1261・1262・1263・1264・1265・1266・1267・1268・1269・1270・1271・1272・1273・1274・1275・1276・1277・1278・1279・1280・1281・1282・1283・1284・1285・1286・1287・1288・1289・1290・1291・1292・1293・1294・1295・1296・1297・1298・1299・1300・1301・1302・1303・1304・1305・1306・1307・1308・1309・1310・1311・1312・1313・1314・1315・1316・1317・1318・1319・1320・1321・1322・1323・1324・1325・1326・1327・1328・1329・1330・1331・1332・1333・1334・1335・1336・1337・1338・1339・1340・1341・1342・1343・1344・1345・1346・1347・1348・1349・1350・1351・1352・1353・1354・1355・1356・1357・1358・1359・1360・1361・1362・1363・1364・1365・1366・1367・1368・1369・1370・1371・1372・1373・1374・1375・1376・1377・1378・1379・1380・1381・1382・1383・1384・1385・1386・1387・1388・1389・1390・1391・1392・1393・1394・1395・1396・1397・1398・1399・1400・1401・1402・1403・1404・1405・1406・1407・1408・1409・1410・1411・1412・1413・1414・1415・1416・1417・1418・1419・1420・1421・1422・1423・1424・1425・1426・1427・1428・1429・1430・1431・1432・1433・1434・1435・1436・1437・1438・1439・1440・1441・1442・1443・1444・1445・1446・1447・1448・1449・1450・1451・1452・1453・1454・1455・1456・1457・1458・1459・1460・1461・1462・1463・1464・1465・1466・1467・1468・1469・1470・1471・1472・1473・1474・1475・1476・1477・1478・1479・1480・1481・1482・1483・1484・1485・1486・1487・1488・1489・1490・1491・1492・1493・1494・1495・1496・1497・1498・1499・1500・1501・1502・1503・1504・1505・1506・1507・1508・1509・1510・1511・1512・1513・1514・1515・1516・1517・1518・1519・1520・1521・1522・1523・1524・1525・1526・1527・1528・1529・1530・1531・1532・1533・1534・1535・1536・1537・1538・1539・1540・1541・1542・1543・1544・1545・1546・1547・1548・1549・1550・1551・1552・1553・1554・1555・1556・1557・1558・1559・1560・1561・1562・1563・1564・1565・1566・1567・1568・1569・1570・1571・1572・1573・1574・1575・1576・1577・1578・1579・1580・1581・1582・1583・1584・1585・1586・1587・1588・1589・1590・1591・1592・1593・1594・1595・1596・1597・1598・1599・1600・1601・1602・1603・1604・1605・1606・1607・1608・1609・1610・1611・1612・1613・1614・1615・1616・1617・1618・1619・1620・1621・1622・1623・1624・1625・1626・1627・1628・1629・1630・1631・1632・1633・1634・1635・1636・1637・1638・1639・1640・1641・1642・1643・1644・1645・1646・1647・1648・1649・1650・1651・1652・1653・1654・1655・1656・1657・1658・1659・1660・1661・1662・1663・1664・1665・1666・1667・1668・1669・1670・1671・1672・1673・1674・1675・1676・1677・1678・1679・1680・1681・1682・1683・1684・1685・1686・1687・1688・1689・1690・1691・1692・1693・1694・1695・1696・1697・1698・1699・1700・1701・1702・1703・1704・1705・1706・1707・1708・1709・1710・1711・1712・1713・1714・1715・1716・1717・1718・1719・1720・1721・1722・1723・1724・1725・1726・1727・1728・1729・1730・1731・1732・1733・1734・1735・1736・1737・1738・1739・1740・1741・1742・1743・1744・1745・1746・1747・1748・1749・1750・1751・1752・1753・1754・1755・1756・1757・1758・1759・1760・1761・1762・1763・1764・1765・1766・1767・1768・1769・1770・1771・1772・1773・1774・1775・1776・1777・1778・1779・1780・1781・1782・1783・1784・1785・1786・1787・1788・1789・1790・1791・1792・1793・1794・1795・1796・1797・1798・1799・1800・1801・1802・1803・1804・1805・1806・1807・1808・1809・1810・1811・1812・1813・1814・1815・1816・1817・1818・1819・1820・1821・1822・1823・1824・1825・1826・1827・1828・1829・1830・1831・1832・1833・1834・1835・1836・1837・1838・1839・1840・1841・1842・1843・1844・1845・1846・1847・1848・1849・1850・1851・1852・1853・1854・1855・1856・1857・1858・1859・1860・1861・1862・1863・1864・1865・1866・1867・1868・1869・1870・1871・1872・1873・1874・1875・1876・1877・1878・1879・1880・1881・1882・1883・1884・1885・1886・1887・1888・1889・1890・1891・1892・1893・1894・1895・1896・1897・1898・1899・1900・1901・1902・1903・1904・1905・1906・1907・1908・1909・1910・1911・1912・1913・1914・1915・1916・1917・1918・1919・1920・1921・1922・1923・1924・1925・1926・1927・1928・1929・1930・1931・1932・1933・1934・1935・1936・1937・1938・1939・1940・1941・1942・1943・1944・1945・1946・1947・1948・1949・1950・1951・1952・1953・1954・1955・1956・1957・1958・1959・1960・1961・1962・1963・1964・1965・1966・1967・1968・1969・1970・1971・1972・1973・1974・1975・1976・1977・1978・1979・1980・1981・1982・1983・1984・1985・1986・1987・1988・1989・1990・1991・1992・1993・1994・1995・1996・1997・1998・1999・2000・2001・2002・2003・2004・2005・2006・2007・2008・2009・2010・2011・2012・2013・2014・2015・2016・2017・2018・2019・2020・2021・2022・2023・2024・2025・2026・2027・2028・2029・2030・2031・2032・2033・2034・2035・2036・2037・2038・2039・2040・2041・2042・2043・2044・2045・2046・2047・2048・2049・2050・2051・2052・2053・2054・2055・2056・2057・2058・2059・2060・2061・2062・2063・2064・2065・2066・2067・2068・2069・2070・2071・2072・2073・2074・2075・2076・2077・2078・2079・2080・2081・2082・2083・2084・2085・2086・2087・2088・2089・2090・2091・2092・2093・2094・2095・2096・2097・2098・2099・2100・2101・2102・2103・2104・2105・2106・2107・2108・2109・2110・2111・2112・2113・2114・2115・2116・2117・2118・2119・2120・2121・2122・2123・2124・2125・2126・2127・2128・2129・2130・2131・2132・2133・2134・2135・2136・2137・2138・2139・2140・2141・2142・2143・2144・2145・2146・2147・2148・2149・2150・2151・2152・2153・2154・2155・2156・2157・2158・2159・2160・2161・2162・2163・2164・2165・2166・2167・2168・2169・2170・2171・2172・2173・2174・2175・2176・2177・2178・2179・2180・2181・2182・2183・2184・2185・2186・2187・2188・2189・2190・2191・2192・2193・2194・2195・2196・2197・2198・2199・2200・2201・2202・2203・2204・2205・2206・2207・2208・2209・2210・2211・2212・2213・2214・2215・2216・2217・2218・2219・2220・2221・2222・2223・2224・2225・2226・2227・2228・2229・2230・2231・2232・2233・2234・2235・2236・2237・2238・2239・2240・2241・2242・2243・2244・2245・2246・2247・2248・2249・2250・2251・2252・2253・2254・2255・2256・2257・2258・2259・2260・2261・2262・2263・2264・2265・2266・2267・2268・2269・2270・2271・2272・2273・2274・2275・2276・2277・2278・2279・2280・2281・2282・2283・2284・2285・2286・2287・2288・2289・2290・2291・2292・2293・2294・2295・2296・2297・2298・2299・2300・2301・2302・2303・2304・2305・2306・2307・2308・2309・2310・2311・2312・2313・2314・2315・2316・2317・2318・2319・2320・2321・2322・2323・2324・2325・2326・2327・2328・2329・2330・2331・2332・2333・2334・2335・2336・2337・2338・2339・2340・2341・2342・2343・2344・2345・2346・2347・2348・2349・2350・2351・2352・2353・2354・2355・2356・2357・2358・2359・2360・2361・2362・2363・2364・2365・2366・2367・2368・2369・2370・2371・2372・2373・2374・2375・2376・2377・2378・2379・2380・2381・2382・2383

レベルデザインの追求者

ドウェア 代表取締役

市川幹人 インタビュー

Micky Alt

1981年からゲーム開発を行 合わせて 10 年の
アーケード・レ・ア にかかわる イン デザイン
業界 ほとんど 経験している 1958年のウィリアムス



ゲームには「納得性」が
なければならぬ

——会社の概要から教えてください。

市川 87年にM.N.Mソフトウェアを設立して、最初はX-1とかX68000のゲームを作っていて、メガドライブ「ベアナックルII」(ゲームデザイン)とか、X68000「スター・ウォーズアタック・オン・ザ・デス・スター」は、知っている人が多いタイトルかと思います。そのあと私が病気で倒れて会社を閉じましたが、95年に元気になったので復帰し、マインドウェアに社名を変えて、PC-9801に「ジャンプバグ」(※1)と「Mr. Do!」(※2)、Windowsに「ボンジャック」(※3)を発売しました。98年、99年はウィリアムス(※4)で日本人として初めてピンボールのデザイナーとして契約を結び、1997から2000年まではアラン・プロスト経営のF1チーム「プロスト・グランプリ」のWeb関係すべてを担当し、レース速報には世界中からアクセスがあり、1時間で1500万ヒットとか検索エンジンのような数字を出していました。05年から任天堂さんとゲーム作りをしていて、Wiiウェア「カタチのゲーム

まるぼうしかく」、DSiウェア「燃やすパズル フレイムテイル」を出しました。

90年代はゲーム業界から離れていましたが、理由のひとつに、規模が大きくしないと作品が作れないことがあります。小さい会社が大作を目指したけどダメでした……というゲームはプレイヤーがつまらないのでやめましょうというスタンスの会社なので、小規模でどうやって大きな規模に対抗していくか、方法をずっと研究しました。それが一定の線に到達したので、どこで売ろうかという時に、任天堂さんに電話して、「すごくいいゲームができたんだけど、小さな会社が出してもどうせ売れないし、どっかの大手に適当にパクられて面白くないので任天堂さんで売ってくれませんか」と言って、作品を出すことができました。

Wii Uのゲーム開発も進めていますが、うちの会社はX68000の時代からシューティングの開発をやっていたので、みんなが予備知識がなくても遊べるシューティングは作れないかと考えていました。もともとシューティングは四の五の言わずドンパチやってスカッとするゲームだったわけです。それが難易度をどん

どん高める方向に行ってしまった。アーケードを中心に発達した関係でインカムとか回転率をよくするための高難度化は仕方ない面もあります。が、家庭用もたくさんあったわけで、もう少し誰でも遊べるようにできなかったのか？ そのアイディアを練っている中で出てきたのが「スーパーチェインクラッシュヤーホライズン」(以下、「SCCH」)ですね。

——私の息子は6歳ですが、すんなりプレイできました。

市川 ユーザーの中には、お子さんが楽しんでる人も結構います。‘タメ撃ちで大爆発’というインパクトがあるので開始15秒でゲーム内容が伝わるからでしょうね。

PCのダウンロード販売だと、今は月に400も新作が出ますが、そのほとんどが相手にされていないんです。家庭用もWii Uなど新しいハードが出ています。そうすると笑われてもなんでも、作ったゲームをまず見てもらうことが重要です。奇をてらったものではなく、ゲームの構造をちゃんと考えた結果、変わったものになっていないといけない。それを必須条件に開発しているので、お子さんでも言葉が通じなくてもわかってもらえるのだと思います。

※1「ジャンプバグ」 1981年、セガより発売されたアーケードゲーム。

※2「Mr. Do!」 1982年、ユーバ・サルより発売されたアーケードゲーム。

※3「ボンジャック」 1984年、テカン(現・コエテクモゲームス)より発売されたアーケードゲーム。

※4 ウィリアムス 世界的なピンボールメーカーで1999年に撤退。

海外からのユーザー反応は？

市川 残念ながら先進国の中でも日本はPCゲームが全然盛り上がっていません。すると盛り上がってる海外で売るのが簡単なんです。出版社が日本にほとんどないのも理由です。

「SCCH」のプレイヤーは北米が中心になると思っていたのですが、スペイン語圏の人たちが多く購入されています。二画面じゃないと動かないと思っていたんですが、エンジンとしてXNA（※5）を使っている関係で、小さい画面でも左右が縮

小されて無理矢理ゲームができるんですね。僕も驚いたんですけど、1024×768ドットの画面で遊んで「オレはこれでやってる」というメールをたくさん頂きます。

スウェーデンで有名なトランスグループのLogic Bombが作曲を担当しているのが北欧での人気も高いですね。Logic Bombは2011年のアルバムが60万枚を超えるヒットになっています。そのLogic Bombに曲を全部書いてもらって収録は60分を超えますから、Logic Bombのファンにはもうアルバムなんですよ。

——スペイン語圏の人たちが中身を見てくれるという話ですが

市川 リスクとリターンのマネージ

メントがシンプルにすぐよくできていると言われます。海外にも弾幕系が好きな人もいますが、弾幕系でシューティングをリタイヤした人もいます。シューティングが避けるゲームになってきていた中で、久しぶりに「壊す」ゲームが出てきたとも言われます。たぶん5〜6歳の子が遊んだとき「SCCH」のほうが弾幕系よりも遊んでもらえると思いますよ。スカッとするというか、本能に近いところですよ。

敵が弾を出さないのは？

市川 自然とそうになりました。パッと遊んで面白かったので、弾を出すという小手先に行くのではなく、このシンプルをどこまで極められるかに行きました。やりたいの何？と行ったときにスカッとしようと。避けるよりも壊したい。ある快感が発生するゲームを作りたいところから、いろいろ削ぎ落としていくと自然にそういう進化になるのかなと。

「敵が弾を出さない」がありきではない。

市川 むしろそういう作り方は断固しません。敵に触れると一発で終わっちゃうよ」「撃ちすぎても後ろに下がって壁にぶつかって終わっちゃうよ」「爆発で連鎖していくと嬉しい」

というのが基本的なメカニズムですが、そこに要素を付けるのではなく、純粋に追求しています。

多くの会社は「ある程度進むと中ボスが出てくる」とかテンプレートに乗った作り方をすると思うんです。定番を望んでいるファンも相当数いるからです。ただ、そういう作り方をしていると新しいものにはならないんです。アブローチが同じだからアウトプットも同じ。「SCCH」はアブローチが異なるので自然と違ったゲームになったのかな。

私も最初は敵が弾を出さないという事実が気づきませんでした。

市川 「このゲーム弾が出ない」なんて思いながらプレイする人はいないんです。これは凄い大事なことで、一見変わっているけど自然な感じがする、しかも二画面で自機は弾が1発しか撃てない。一画面あたり0・5発っていう史上最も弾が少ない状況ですよ。その一方で「スターダード」の自機はタメ撃ちができない代わりに弾切れなく撃てる連射タイプにしています。これは逆の弾幕なんです。自機が弾幕、敵は撃たないという全く違うゲームですね。「スイサイドアタック」は自機を敵にぶつけて誘爆でスコアを競う、いよ

いよもって敵も味方も弾はなし。逆に、敵が出まくるので自機も撃ちまくる「ハイスピードドライブ」も用意しています。タメ撃ちという基本がしっかりしているからこそ、真逆となるモードも作りました。

ミスすると「自分が悪い」とハッキリ感じますね。

市川 「これは無理だろ」と感じてしまふような理不尽さがないようにしています。

あと、敵の発生に一部ランダムが入っている「ゼビウス」や「スターフォース」に近い作り方を意図的にしています。敵の出現を完全に決めるのはやめようと。「覚えている」のがあまりにも強くなるとゲームではなくなってしまうので、必ずプレイヤーが状況判断を求められるようにする。完全に同じ状況でも、取れる選択がいろいろあるようにする。これをテーマにしています。そうすると難易度を極端に難しくせずに済むんです。心理的葛藤が生まれて、やらなくもいい稼ぎをやった敵にやらせたりと、プレイヤーに本来の力を出させない状態で遊んでもらえる。中ボスを32発撃つと獲得できるシークレットボーナスが一番いい例ですね。中ボスはしばらく画面内を動い

※5 XNA 正式名称は「Microsoft XNA」。WindowsやXbox 360やWindows Phoneに対応したゲーム開発ツール。

て、「シークレットボーナス獲得できるよ」と誘惑し続けると。

マウスでいつでも2Pが参加できますので、どうしてもクリアできないボスがいたら、2Pを敵に激突させると爆発が起きるので、それを利用して倒すという最終手段もあります。ステージクリアすると2Pは復活するので、難しいところだけ友達や家族に2P参加してもらおうとか。

今までのお話からしますと、弾幕系はお嫌いなのでしょうか？

市川 むしろ僕は弾幕系を人に薦めていたほうなんです。いろいろなタイプのゲームがあったほうがそのジャンルが盛り上がり信じているので、弾幕系もあったほうがいいんです。でも難しすぎるように見えるとプレイヤーは去ってしまいますよね。冷静になれば避けられる場面でも、弾が多すぎて混乱してあきらめちゃう人がいて。これは多くの人に遊んでもらいたいときは損でしかない。

「SCCH」は二画面なので、あちこち見ることが多くてプレイヤーが混乱しないように神経を使いました。「SCCH」の場合、敵を増やせば難しくできるかといえば、誘爆できってしまうので、敵が大量に出るほど簡単になるんです。これはほかのシ

ューティングと比べた場合、レベルデザイン（難易度調整）が決定的に難しい。敵が出なくても簡単だし、出すぎても簡単。でも、だんだん難しくしないといけない。レベルデザインに熟練した人じゃないと作れないゲームという自信はあります。

——一番ショックなのは弾が敵に当たらないときですね。

市川 画面に1発しか撃てないのに、弾が画面外に過ぎるまでが画面ですごく長いので大変なんです。でもそれがきっかけでミスしたときに「自分が悪い」ってわかる。

昔、「スターフォース」とか「ソロモンの鍵」、「ボンジャック」などを作った上田和敏さんとゲームデザインについて話をした時、何が一番大事かと聞いたら、「プレイしてうまくいったときも、ミスしたときも『納得性』があるかどうかをもっとも大事だ」と。「納得性」がないと何が起きるかという、プレイしなくなってしまう。

任天堂の岩田さんも言ってたんですけど、プレイヤーにはいつでも「そこでパッドを置いてやめちゃう権」があるんです。ゲームはいっぱいあるから、いつでもほかのゲームに移られる。そういう中で何度も遊

んでもらうためには「納得性」、もうひとつ大事なものは、ほかのゲームにはない「快感」があること。そのゲームじゃなきゃ味わえない「何か」があるからプレイするのだと。そういうときにこのゲームにしかない快感という点は「SCCH」は十二分にあるんじゃないかと。

続けてプレイしてもらうための「納得性」では、ボスの予告なしレザードで当たって死亡」とかはなく、必ずだんだん近づいてくる敵しかいませんし、しかも必ず右側からやってくる。上とか下とか不意打ちが一切ない。フェアです。

これは敵の登場にバリエーションが使えず、レベルデザインとしてはすごく厳しい。弾は一直線にしか飛びませんから、上下から敵を出すだけで難易度を上げるのはすごく簡単ですが、それが無いのが非常に大変。そこであきらめないで考えてバリエーションを作ったから、いい感じになったのかなと。

レベルデザインは12年の2月ぐらいからやって、マスターの前日（12年9月25日）まで詰めてましたね。僕は「カタチのゲームまるぼうしかく」の時も6回レベルデザインを作り直しています。レベルデザイ

ンをひたすらやるのが好きで、それで人の反応を見るのが大好きです。ゲームの根幹にすごい面白いところがあっても、それが生きるも死ぬもレベルデザインにありますから。相応にわかりましたね。

横の解像度を3200ドットにした理由は？

市川 最初はおっと大きい3840ドットというのを考えたんですけど、さすがデュアルモニタだけど、なるべくみんなが遊べるようにと考えた場合、横の解像度が1600ドット、モニタ2つで3200ドット、1920ドットと1280ドットのモニタの組み合わせでも3200ドットなんです。これがちょうどよかったんです。3200ドットは最初、僕以外はみんな反対だったんです。僕以外はみんな反対だったんです。冒険しすぎじゃないかとか。それで僕の会社なのに、みんなを説得する企画書を作ったりして。ただ3200ドットだけをウリにするつもりはなくて、作ってプレイしてつまらなかったらやめるしかない、という気持ちはありました。やってみたら最初から面白かった。最初はタメ撃ちもなかったんです。もともとXbox 360版「チェインクラッシャー」（※6）を無償バージョンアップした

※6 Xbox 360版「チェインクラッシャー」『スーパーチェインクラッシャーホライズン』の前作にあたるゲーム。Xbox LIVE インディーズゲームで配信されたが、『スーパーチェインクラッシャーホライズン』とはプレイ感覚が全く異なる。

「エンハンスドバージョン」を出した時、チュートリアルとして1面は単発しか撃てない自機を用意して、それをクリアすると連射できる自機を選べるようにしたんです。その「エンハンスドバージョン」の発売前に、

M2の堀井直樹さん（※7）と並木学さん（※8）にお見せしたんです。そこで、もし1個だけ何か加えら

したらどうする、と並木さんに聞いたら、タメ撃ちですかねえ」って答えたんですよ。さらに、撃てないから撃たないじゃなくて、プレイヤーが積極的な気持ちで撃たないという

選択を得ることが大事だ」って。それで「SCCH」にタメ撃ちを絶対入れようと。それで当社の伊藤が作

ったのが、巨大爆発でした。このインパクトは非常に伝わりやすく、（本誌編集長の）山本さんや、「SCCH」のコピーライターさんも「これはヤバいだろ」と反応してくれて。

「SCCH」は最初3ヵ月くらいで作る予定だったんですけど、ノリノリになってきて、背景が豪華になり、

曲がどんどん増えていき、スケールアップしていった感じですね。

——こういう楽しみ方をしてほしいというのがありますか？

市川 実績を40種類用意しています

が、一番難しいのはウェーブ100到達で、次に難しいのがノーショットでクリアです。これは敵の誘導の仕方を覚えることになるので、通常プレイも上達します。

連射できる「スタンダード」の自機ではシークレットボーナスをたくさん狙ってほしいです。5万点がパン

パン入るので高揚感がすごいんですよ。二人で協力して真面目にプレイするの

のもやってほしいですね。市川 シューティングゲームは、下手な人が入ってくるぐらいなら、一

人でやったほうがいいんですよ。これは「エクゼドエグゼズ」の時代から

そうでしょう。そう考えたとき、二人でやるほうが、一人でやるよりも

必ず嬉しいゲームしようと考えて生まれました。もう一つは、パッドと

パッドで遊ぶか、パッドとキーボードで遊ぶかとか、二人でプレイする

場合、世界中に売るのでどんな周辺機器の可能性があるのかわからない

ので、一人はマウスにしよう。今のシューティングは難しく、女の子とかゲームをあまりしない人は、

たほうが必ず有利なんで、みんなハッピーになれる。これはアーケードの仕様だとできないと思います。手軽に遊べるソーシャルゲームが増えているので、誰でもハッピーに遊べるシューティングもないと、世の中についていけないのもあります。——ランキングシステムも独自に展開されていますが。

市川 ランキングシステムの「ゲームズユニバース」はサードパーティーさんが入ってくる予定があるんですけど、これはランキングとか実績とかフレンド機能だけを受け持ちます。PCのダウンロードゲームはSTEAM（※9）で配信されなかったゲームは圧倒的に不利な状況になっているのですが、理由はSTEAMにある。ランキングや実績やフレンド機能などユーザー同士の交流が実装できないからです。お金がかかるから、やりたくてもやれないんです。STEAMは設立時に莫大な資金があつたからできたんです。この状況をどうにかしたくて作りました。

あと海外のソフト販売サイトを見ると、DRM（コンテンツ保護）がどうなっているのか書いてあるんです。これは自分の家の表札の下に、うちの鍵はシリンドラロックですと

書いてるのと同じで、その結果、プロテクトが破られてコピーユーザーが多すぎて商売にならない状況がある。そこでゲームーズユニバースではアクティブバージョン（認証）も行

います。違法コピーは野放しにしないことが重要です。ただDRMは使用料がかかるのが問題で、10ドルと

か安い価格で売れるゲームにはつけられないんですよ。そこでゲームーズユニバースでは、通常のDRMよりも格安のアクティブバージョンもつけて、ランキング機能もつけます。

他社にマネされませんか？市川 マネしようとしたら数千万というお金がかかりますよ。当社はデ

ジタル家電のファームウェア開発を行ったり、1時間で1500万アクセスするサーバーから立てて……という経験があるからできる話です。

「ゲームーズユニバース」では中小企業はもちろん、機密保持さえ守っ

ていただければ、個人が作ったソフトでも参加できます。逆にお金を持つていてもフリーズばかりするソフトを作る会社とは契約する気はあり

ません。マインドウェアという社名をつけている以上、心があるかどうかを大事に思っています。お金だけでやっているワケではないですから。

※7 M2の堀井直樹さん メガドライブ版『ガントレット』、3DS『3Dスペースハリアー』などを手がける。
※8 並木学さん 『怒首領蜂最大往生』などのケイブ作品や、数々のシューティング楽曲で有名な作曲家。
※9 STEAM ゲームの配信、プレイヤーの交流などを行うネットサービス。



愛犬 Snoppy

『Snops Attack! Zombie Defense』 クリエイターインタビュー

SnopsGames **Mike Walz** 氏

自己紹介をお願いします。

Walz 僕はMike Walz。本作が最初のゲームです。

ゲームのコンセプトを教えてください。

Walz ハイスピードかつ楽しい弾幕系で、簡単に操作がわかるようデザインしました。

開発期間は一年半で、プログラムだけでなく、アートワークやアニメーションも含めて全部自分でやらなければなりません。開発速度を上げるため「BulletML」(※1)のようなパブリックドメインのライブラリを使ったりもしましたが、基本的にはひとりでの開発でしたね。

音楽とSEのいくつかは人に手伝ってもらいました。Kyle Jonesは各ステージの曲を提供してくれ、僕はエンディングを作曲したんです。

——開発で最も苦労した点を教えてください。

Walz 初めて世に出すものなので、すべてが大変でした。本業はネット関連のプログラマーですが、ゲームのプログラミングとは全く別で、解決すべき点が山ほどあった。

一番大変だったのは、納得いく“フィーリング”を作ること。これまで遊んだ中には、グラフィックが綺麗であっても、操作感がフィーリングに納得いかないシューティングがありました。多分、ヒットボックス(※2)や当たり判定が違つと思えたんでしょう。こつこつとことを避けたかったので、操作がプレイヤーへ与えるフィードバックを調整するのに数ヵ月かかった。

——作品にケイブ作品の影響が見られますね。

Walz ケイブ作品の美しいアートワークやアニメは目標ですが、ひとりで開発する僕には難しい挑戦でした。凝ったビジュアルを作るのはとても時間がかかるので、アニメーションはシンプルに、アートワークは詳細にすることに集中しました。ケイブ的な楽しさは出なかったのですが、爆発やSEでフォローする方法を探りました。

日本の開発者が“爆発こそシューティングで最も大切だ”と言っていますが、そのとおりだと思います。爆発がカッコ良くないシューティングなんて、誰がやります？ 大きく面白い爆発と、これに合うSEに集中しました。

なぜ愛犬を主人公にしたんですか？

Walz Snoppyは2012年に16歳で亡くなりました。とてもいい犬で、主人公にすることで思い出を永遠にしたかったんです。開発中、彼をパーフェクトなヒーローにしようと決めました。彼が現実でそうだったように。

——猫と犬が戦い、豚が味方なのはなぜですか？

Walz 「猫VS犬」は昔ながらのカードだからです。豚が仲間なのは、敵の弾を“食べる”ようにです。

アートワークが印象的ですが、そのコンセプトを教えてくださいいただけますか？

Walz 敵はキュート&残酷で、背景はノノルでも、キャラクターはリアルすぎないことですね。

——影響を受けたシューティングゲームは何ですか？

Walz 『THUNDER FORCE』シリーズ(※3)、『TATSUJIN』(※4)、子どもの時に初めてプレイした『究極TIGER』(※5)、インパイルやケイブ作品ですね。

——これまでで最も愛する日本ゲームを教えてください。

Walz 僕は日本アニメを見て育ちました、日本の友達もたくさんいますし、大学では日本語を勉強しました。日本のシューティングは好きですが、一番好きな日本ゲームは『AZEL -パンツァードラグーン RPG-』(※6)。もうひとつはメガドライブの『ファンタシースターII』(※7)ですね。どっちも遊んだのは英語版ですけどね。

——あなたにとって理想のシューティングとは？

Walz 簡単に理解できて楽しく遊べるものでしょうね。難しいシューティングを作るのは簡単ですが、楽しいものを作るのは難しい。理想的なシューティングはコマ落ちがなく、操作とコンセプトを理解するのが簡単で、難易度上昇が論理にかなっていて、パーフェクトな“フィーリング”を持つもの。自機とプレイヤーがちゃんとコネクトされていなければ、プレイに悪影響が出ます。爆発も重要ですね。敵を吹っ飛ばすために遊ぶんですから、爆発は素敵な報酬でないと。

——日本の読者へコメントをお願いします。

Walz シュタにとって楽しいものを作るため、一生懸命開発しました。エンディングでSnoppyへの賛辞を見つけたあなたが微笑んでくれることを祈ります。

あなたの意見を教えてください。僕のTwitterアカウントは@Snoppiesです。次のゲームで会いましょう！

※1「BulletML」日本製の弾幕定義言語。書式に従って記述することで弾幕を定義・設計できる。

※2 ヒットボックス シューティングでは「ここに弾が当たると破壊される」ことを示す四角形。怒首領蜂では自機のヒットボックスを小さくすることでギリギリの弾避けを実現。

※3「THUNDER FORCE」シリーズ 1983年から展開するシューティング。主に横スクロール。

※4「TATSUJIN」 1988年発売の東亜プラン製シューティング。派手な攻撃と高難易度が特徴。

※5「究極タイガー」 1987年発売の東亜プラン製シューティング。シンプルでシステムで大ヒットに。

※6「AZEL -パンツァードラグーン RPG-」 1998年発売。本来シューティングのシリーズだが、今回はRPG。戦闘システムにシューティング的要素が導入されている。

※7「ファンタシースターII」 1989年発売のSF・RPG。高いストーリー性で話題に。



それゆけ! ぶるにゃんマン Portable

〜とりもどせ! あいとせいぎときぼうのつにや佐〜

PSP

■プレイステーション ポータブル
■アルケミスト ■2012年8月2日
■通常版 5040円 税込、
限定版 7140円 税込、
ダウンロード版 4980円 税込
■CERO D (7才以上対象)
©Wehead/Alchemist
Text=宮島宏樹(フリーライター)



シューティングに萌えは必要か!?

第一印象で決めるのはあまりに早すぎる

これほど、手に取りづらいタイトル名はかつてシューティングゲームで存在しただろうか。何せ「それゆけ! ぶるにゃんマン」である。

タイトルも相当に目を引くが、本作で自機となるのはそろいもそろってロリ系の少女たち。しかもブルマにスクール水着にメイド服にとどめ

にネコ耳と、これでもかと萌えの「お約束的記号」が詰め込まれている。上に掲載されているパッケージイラストだけでも萌え成分はお腹いっぱい、過剰摂取が心配になるレベルだ。

というわけで発売後しばらくたつが、萌えに特化した第一印象でスルーしてしまい、本作をまだ手に取っていない人もいるのではないだろうか。だがしかし、ちょっと待ってほしい。そもそもシューティングゲームと萌えは、そんなに相いれないものなのだろうか?

萌えとシューティングは遠く関係がある

結論から言おう。シューティングゲームの歴史を検証すれば、決してそんなことはないと言える。シューティングゲームと萌えの組み合わせは何年も、いや十数年以上も前から実現していたのだから。

ひとつひとつ、例を挙げていこう。本作ではボムで使用キャラクターのグラフィックが見られる仕掛けがあるが、これは「ゲーム天国」のモモ



コが使ったボムを思い出させてくれる。巨大な女性の姿をしたボムキャラクターも「パロディウスだ!」のちびんたり力やハニーみかよで、シューターは早々に経験してきた。萌えのお約束的記号を持った自機も「スク水シューティング」とも呼ばれた「トリガーハートエグゼリカ」などで前例がある。いや、そこま





かされ、コインを投入した覚えがある人も少なくないはずだ。では、擬人化したネコ&ネズミたちの戦闘、しかも全員女性化というあまりにも萌えに特化した世界はどうか。さすがに全く同じものこそないが、これに匹敵するほど尖った世界を持ったシューティングゲームは、それこそいくつも登場してきた。

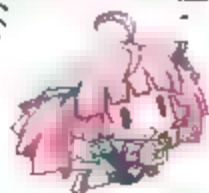


女性の体内を探索する「Xマルチプライ」や、かわいい動物たちが空中戦を繰り広げる「はちやめちやファイター」などの変化球が受け入れられて、本作はダメという道理はないだろう。

いかがだろうか。各パーツを見ていけばわかるが、本作は決して拒否反応が出るような斜め上な試みをしているわけではない。すでに多彩な世界を、自機を、キャラクターを、システムを受け入れてきたシューティングゲームというジャンルとプレイヤーが、萌えを理由に本作をスルーしてしまう理由など、どこにもないわけだ。

本作の面白さを 持つからいざの経緯

とはいえ、ゲームとして面白くなければ受け入れようもないことは事実。だが、その点に関して本作では全く心配無用だ。本作がPSPで登場するまでの経緯は、それを端的に示すエピソードだろう。実は本作の原点となるのは、美少女ゲーム「むすめーカー」に収録さ



れていたミニゲーム。ちなみにこの「むすめーカー」の本編は、育成ゲームの元祖である「プリンセスメーカー」を現代向けにアレンジしたような作品で、アドベンチャーゲームが大半の美少女ゲーム市場では異彩を放つタイトルだった。しかもこれが発売メーカーの処女作。市場を考えれば、挑戦的もいいところなタイトルだったわけである。そんな状況の中で好評を博したミニゲームは、やがて「それゆけーぶるにゃんマン EARTH OF EARTH」となりPCゲームとして単品発売。それをさらにパワーアップさせて（表現をマイルドにして）PSPに移植したものが本作なのである。こんな経緯で家庭用にまで進出したシューティングゲームは当然だがほかに存在しないし、今後もしや出てこないだろう。

つまりはそれだけ、1本のシューティングゲームとして高い評価を受けたということでもある。萌えに抵抗感を示す向きであっても、合うか合わないかの判断は一度手に取ってみてからで、決して遅くないはずだ。

その、ひよりの解答が……

美少女ゲームとシューティングの関係

美少女ゲームとシューティングの関係は、実は非常に古く、そして深い。1980年代後半から1990年代初頭にかけて、日本のゲーム市場は、美少女ゲームとシューティングゲームの両方が盛況を収めた。この時期、多くのシューティングゲームは、美少女キャラクターを主人公や敵として採用し、プレイヤーは彼女たちを保護し、敵を倒すことで、彼女たちの安全を確保するというテーマで展開された。このように、美少女ゲームとシューティングゲームは、互いに影響を与え合い、発展してきた。特に、美少女シューティングゲームというジャンルは、この時期に確立された。そして、このジャンルは、その後、数々のヒット作を生み出し、日本のゲーム文化に大きな貢献をした。このように、美少女ゲームとシューティングゲームの関係は、非常に興味深いものである。



『とびでばいん』はPCのみなのが残念なほどに遊べる良作

ふるにゃんマン

半可半可でかわす敵弾が
アドレナリンを刺激する

さて、ここまで大上段に構えてシューティングと萌えの関係について語ってきたが、肝心のゲーム本編はそんな堅苦しい理論など1ミリも必要ない。見た目とは裏腹にオーソドックスな横スクロールシューティングで、プレイして迷う部分などほとんどないだろう。

特徴的なシステムも、誰でも遊べるようにとの配慮なのか、敵弾にかすった際に集中している。まずは弾



ブルマをはくと正義のヒーローに変身すると信じている白猫。取っついておいたツナ缶をねずみたちに奪われたと思い、殴り込みに出かける。性能はスピード・攻撃方法ともに平均的なバランスタイプ。

必要なにゃ!

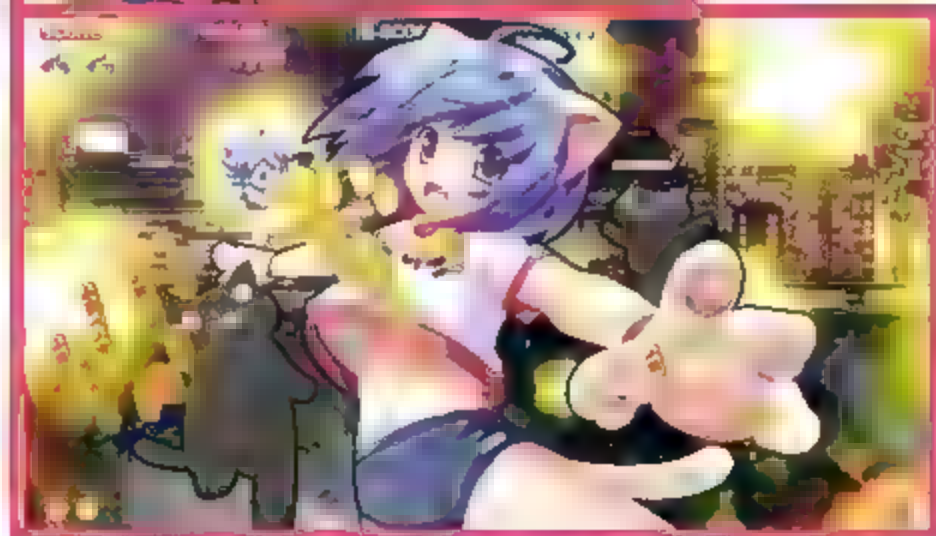
ふるにゃんマンに命を助けられたことがある、おとなしい性格の捨て猫。広範囲へのショットが武器で、移動スピードも3人中で最も早い点が売り。



すくにゃんマン



敵弾に近づいて避けること、それが攻撃でも防御でも重要になる。自機の当たり判定は小さいので、かなり接近しても大丈夫



ボムを使用すると専用のグラフィックが。何発も使えばグラフィックがさらに変化するため、思わず連発したくなる

「一度見たら忘れられない 異色のボス戦」

本作で大きな見どころとなるのは、やはりボス戦。全フステージ10の最後に待つのは個性的すぎる女性ねずみ（一部例外あり）だ。チアガールから女子校生、アイドルなどが画面の半分を覆い尽くす巨大な姿で登場。もちろん攻撃も特徴的で、例えば女王様（SM的な意味で）なステージ4ボスのフロマーシユプランは、ムチは言うに及ばず後半では胸や股間（！）から極太レーザーを放



本作のメインとも言えるボス戦。初見ではまずボスの攻撃に驚かされ、気がついたらやられていることもしばしば

つ。やたら色っぽいボイスと相まって「これ、家庭用ゲームで本当に大丈夫なのか？」といらぬ心配をしてしまうほど個性が際立っている。

そんな見ているだけで楽しいボス群だが、攻撃はなかなかシビア。突然のパンチなど、初めて見た時はまず避けられない攻撃が結構あつて倒すのには一苦労だ。それでもなぜか許してしまうあたりは、まさしくキャプチャー性の勝利。倒せばご褒美グラフィックが見られる点といい、萌えをうまくモチベーションの維持につなげているあたりが心憎い。



ステージ開始時やボス戦の前後には、ストーリーパートが挿入される。脱力モノのゆる〜い物語と、掛け合いを楽しむべし

ややこしい理屈な人下

追加ステージには歴きのゲストか！



PSP版で初めて登場。正体はお嬢様な猫で、メイトさんにあこがれている。前方への攻撃が強く、ホーミングや弾消し能力も持つ初心者向けキャラクター。

めいちゃん

「ふわふわ」の「ふわふわ」
Llamasoftのレトロシューティングを紹介

Llamasoftの動物宇宙 Part 2

MinotaurProjectの実験はまだまだ止まらない！
アンビエントでフルティな異色全方位シューティングと
レトロで牛祭りの王道縦シューティングが君を待つ！



■iPhone 3GS以降、iPad touch (第3世代) 以降 / iPod ■各 170円 (税込)
■Mac OS X 10.6 以降 ■各 250円 (税込)
■Android 未開発中

Text & Interview = ふわふわ(ふわふわひつじ神社)

MinotaurProject 公式ページ ▶ <http://minotaurproject.co.uk/>



llamasoft

OSに加え、MacOSXでもMinotaurProjectとして精力的なリリースを続けるLlamasoft。新たに登場したのは、青空と雲の中、果物を集める異色の全方位シューティング『FiveADay』と、定番の縦シューティングと見せかけてたろけり牛風味の『SuperOxWars』。どちらも今が食べ頃です。

FiveADay

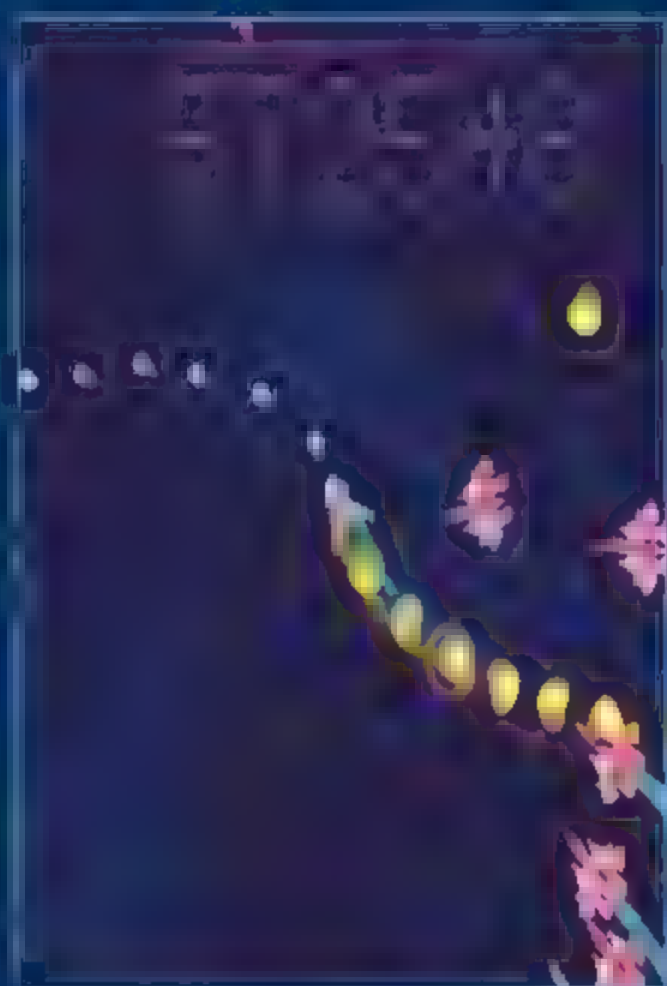


青空と雲の中、虹を出す自機が果てしなく飛んでいく全方位任意スクロールシューティング。果物(と野菜)を敵から取り返し、礼儀正しくタウロウスもやはり救出。

果物をいっばい引き連れたら、ボスも怖くない。果物に対する防御を知らないボスなど、ササでたたけばあっさり撃破だ。

ゲームの1日は5ステージ。羊時間(餌やり)、仕事時間、紅茶時間、カシメ時間と羊時間(数えておやすみ)で構成。1日に5個の果物を集めれば健康的に1UP。目指せファイブアデー。

アンビエンスがあふれる音世界と、健康的な果物、トリップ感を増していく空背景に、熾烈さを増す敵の攻撃がマウ手した不思議世界。タッチ操作と傾き操作の両方がサポートされ、快適プレイを楽しめる。



©2012 Llamasoft Ltd

SuperOxWars

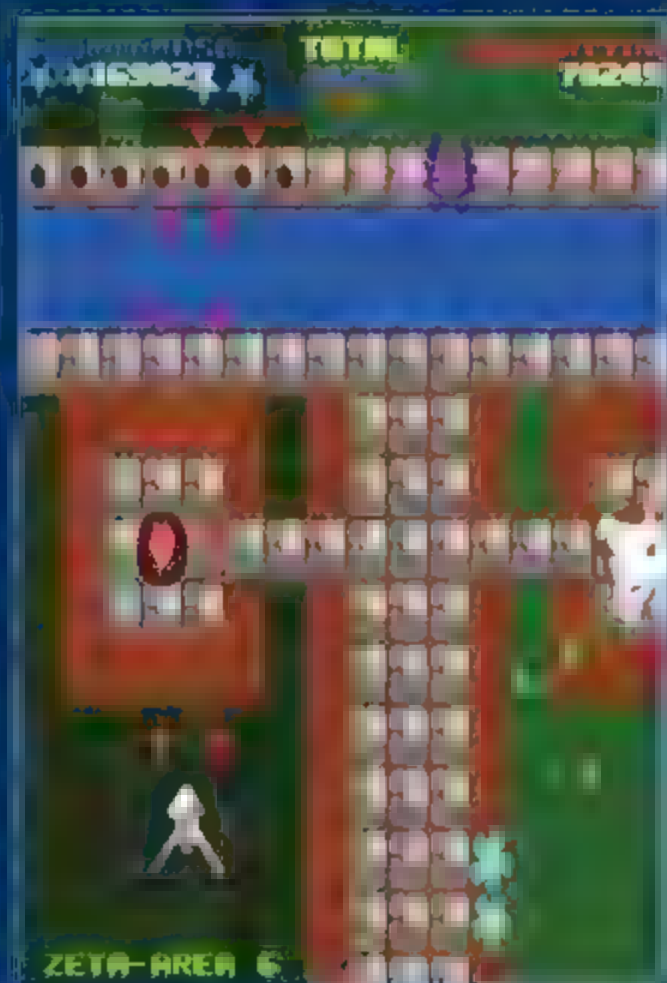


『スターフォース』『セビウス』といった名作の影響を受けたLlamasoftの初の縦シューティング。空中の敵編隊、地上の砲台、そして障害物のバリア壁を越え、面の最後のボスを倒せ。敵は撃ち返しも多めでタッチ操作では厳しいかと思いきや、牛パワーがプレイヤーを強力にサポート。

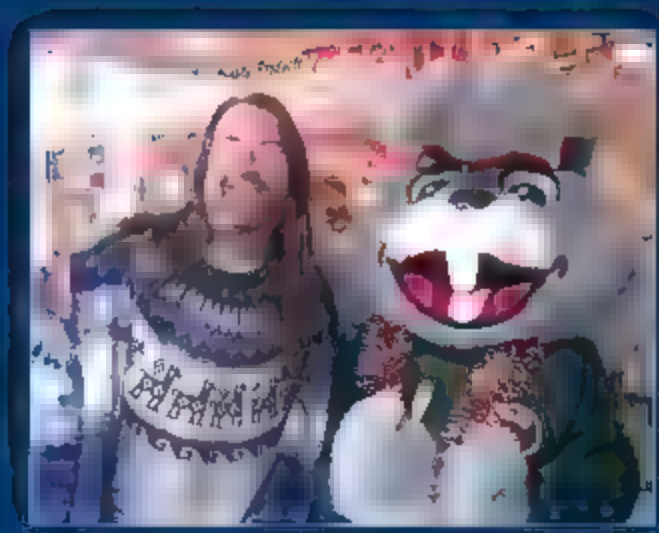
自機に力を与えるのは、『Space Graffiti』にも登場した赤いハートの白牛ギャラシティードと、青い星の黒牛カブリシヨージの2頭の素敵な牛。どちらを推すかはあなた次第。Llamasoftはカブリシヨージを応援しています。

赤(ハート)と青(星)のブロックを壊す、コインを取るなどで属性を高めていけば、パワーアップも1UPも多く登場、やがては敵の弾を押し返す防御能力まで自機に与えられる。

カブリシヨージも赤と青の属性ごとに集計。牛の愛で自らを高め、敵を粉碎するラマシヨージ的異色縦シューティング。それが『SuperOxWars』なのだ。



©2012 Llamasoft Ltd



Jeff Minter

ゴートアップ2

Llamasoft

ゴートアップ2

LlamasoftからJeff Minter、Ivan Zorzin兩人が登場! Jeffは独特なゲームデザインの背景と展望を牛増量で語り、MacOS、Androidと移植を引き受けるIvanはNexusを手でAndroid版を語る!

最近の動向を教えてください

Jeff 今、MacOSXとAndroidへの移植作業と『Goatup2』(仮題)という新しいゲームの開発をしています。

不思議なピンボール台と牛マスクの写真ですね

Jeff マンチェスターでのゲーム展示会に参加した時のものです。多くのピンボール台の中に『El Torō』という闘牛がテーマの古いピンボールを見つけました。牛のマスクをかぶってこの台を遊ぶのは良い考えだと思ったのです。写真はゲームに見えるかもしれませんが実際は牛の口からしか台が見えないので遊ぶのは大変でした。

『FiveADay』の果物シューティングというアイデアはどこからきたのですか?

Jeff 私は『タイムパイロット』が好きで、そのスタイルのシューティングを作りたいと思っていました。ゲームに『集める』要素を追加する時に、『バックマン』時代のゲームでは果物がボーナスなので、このゲームでも果物を集めるのが合っていると考えました。そしてこのアイデアからゲームの名前(※)もつくことになりました。

アクション的な効果音も独特で印象的です

Jeff Freesoundというサイトでゲームに使えるような効果音を探したところ、宇宙的なものを探さずが宇宙エイブセクションに迷い込んでしまいました。ちょうどゲームの背景の雲を実装したばかりで、そこに詠唱や祈りといった音を合わせてみたら、リラックスした感じになっていったのです。

好きな果物はなんですか?

Jeff ヨシダス種のリンゴでしょうか。甘さと酸味のバランスが絶妙です。

『SuperOxWars』はLlamasoft初の縦シューティングですね。縦シューティングの魅力は何だと思えますか?

Jeff 縦シューティングは定番のジャンルで、多くの人々が楽しめるものだと私は思います。すべてを撃って面を進み、到達した新しい面を学び、できる限り先を目指すことに、素敵な何かがあるのだと思います。誰でも理解でき、楽しめるゲームプレイの定番が存在するのです。

ゲームに登場する赤と青の牛の背景について説明をお願いしますか?

Jeff アマゾン川に浮かぶ島にバリンチスという街があります。毎年6月の週末に7万人以上の人が集まり、2つの牛のチームに分かれて、踊りで競争する祭が行われます。100年以上の歴史を持つポイブンバと呼ばれる祭りです。その中心は尊い牛の死と復活の物語です。ポイブンバではポイ・カプリジョー(青い星の黒牛)とポイ・ギャランデード(赤い星の白牛)の2チームに分かれて、踊りのチャンピオンを争います。キリスト教、アマゾンの伝承、ポクロの先祖の祝祭などすべてを祭りの中心である牛の元にまとめあげた物語が音楽と踊りで語られます。チームは素晴らしい衣装、美しい舞台、音楽と歌で、自分たちの文化を祝い、創造性と技を称賛し、競い合います。ダンスチームは3000人ももの力強いもので、赤と青のチームに分かれたファンが応援します。3日間の祭りの後、ダンスチームとファンの応援から勝者が決定されます。(非常に圧縮して短くまとめました)

舞所のZeta室のアドバイスをお願いします

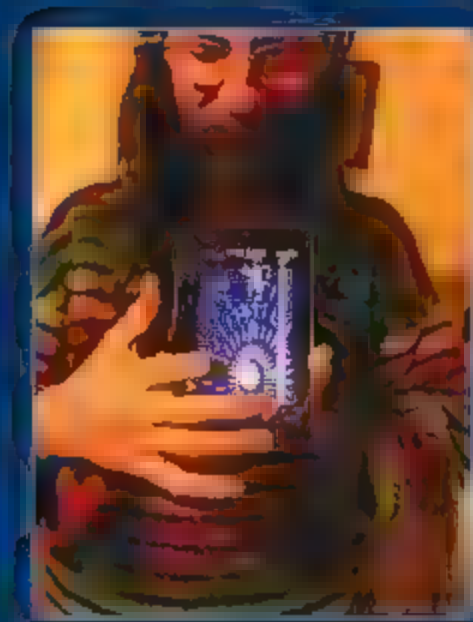
Jeff ひとつの色を維持するのが非常に大事になります。選んだ色のパワアップの場所を覚えましょう。面の終わりでは攻撃が激しいのでパワアップが重要になります。パワアップはスクリーンの端に多いです。また、草を多く撃てば隠れたアイテムも見つかります。

MinotaurProjectではさまざまな実験をしています。これから試そうとしているアイデアを教えてください。ただけですか?

Jeff 私はシューティングゲームが大好きで、さらに興味深くする方法を探したいと思っています。特に、携帯端末のタッチ操作でうまく動かすための方法に興味があります。次には、『GridrunnerRevolution』のおまけモードでうまく機能した操作を取り入れるかもしれません。iOS端末でうまく機能するはずですよ。

最後にメッセージをお願いします

Jeff 私の作品に興味を持ってくださってありがとうございます。これからもゲームを楽しんでくださることを願っています。



Ivan Zorzin

ゴートアップ2

Androidは自分にとって新しい環境で不安もありました。NDKでの開発は容易でなかったものの、ようやく望むような動作が得られました。パフォーマンスも予想したより良好です。『GoatUp』から最新作までの基礎部分の移植が完了し、仕上げをしているところです。

※ゲームの名前。健康のために一日5皿のフルーツや野菜を食べようという『ファイブ・ア・デー』運動。イギリスでも広告を展開しているとのこと

手のひらで、RAY。指先で、STORM。

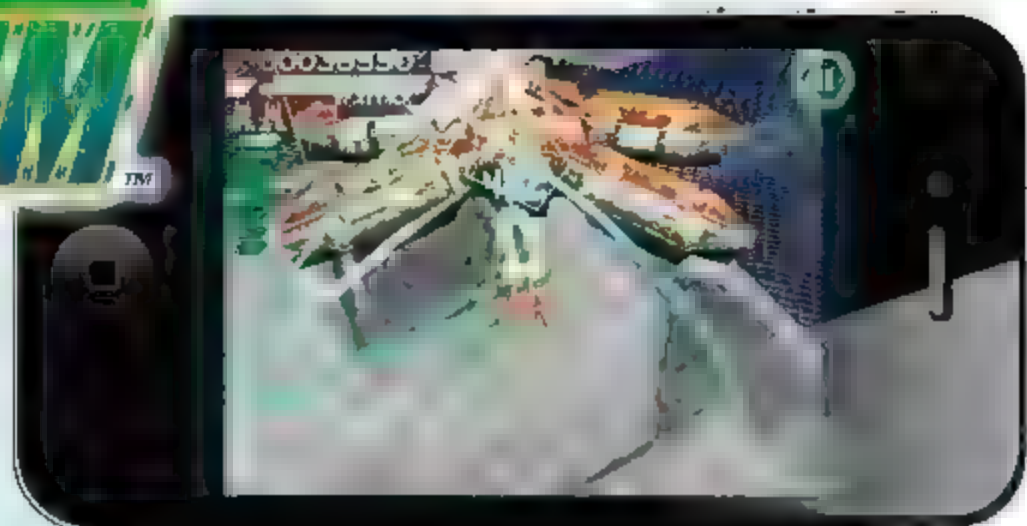


Text= 箭本達一(フリーライター)

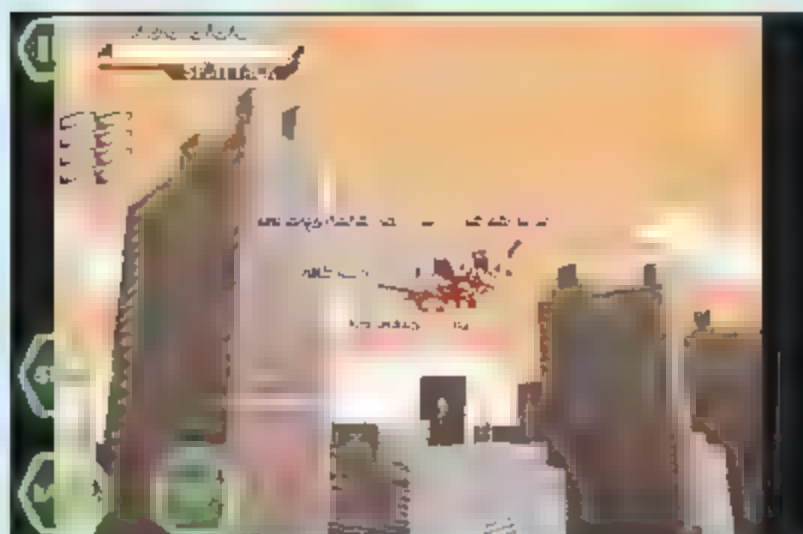


RAY STORM

■ iPhone 4、iPhone 4S、iPhone 5、iPod touch (第3世代)、iPod touch (第4世代)、iPod touch (第5世代)、および iPad に対応。iOS 3.2 以降が必要
 ■ タイム ■ 2012年6月22日 配信中 ■ 1000円 税込
 TATO CORPORATION 1996,2013 ALL RIGHTS RESERVED



※画面はハメコ一各成です



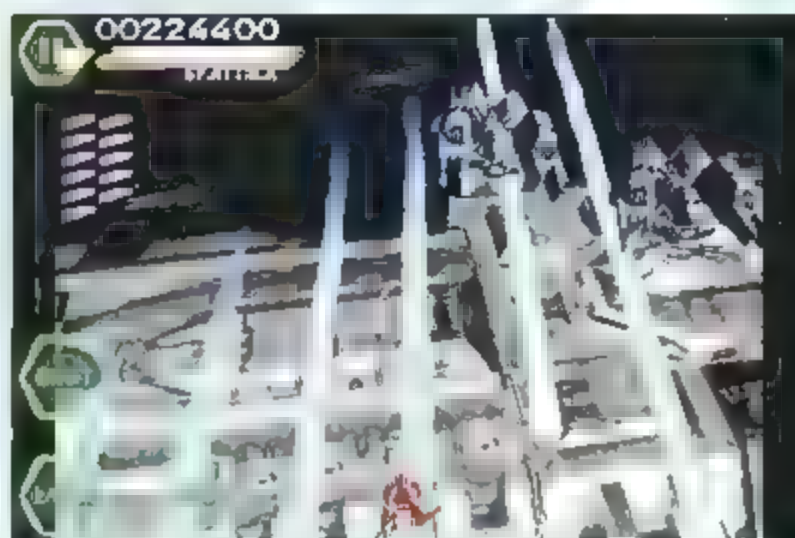
ステージ1の開演時の簡潔さと美しさは、アーケード版から16年を経ても変わらない

光芒、空気、指先。

「レイストーム」は1996年に発表された同名作品のiOS移植版。

3Dのグラフィックで2Dシューティングのゲーム性を実現するというハイブリッドな作品で、「自機が高い所から急降下する」「広大な宇宙空間を縦横無尽に飛び回って敵艦隊と対決する」といった空間的な演出と、2Dシューティング的な遊びやすさが両立しています。

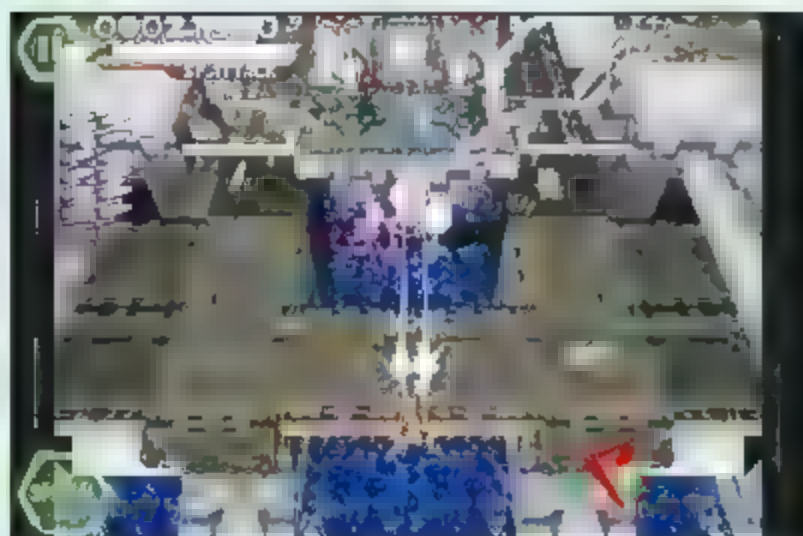
中でも特筆すべきはグラフィックの持つ空気感でしょう。iPhone e モード1面はシューティングには



ステージセレクト機能を最初から搭載。各ステージのみを遊ぶことも可能で、その際は残機無限()だ

珍しく夕暮れの街から始まります。画面奥から自機が飛来するという、映画めかつ空間の広がりを感じさせるカットの後、カメラがさっと移動して「ゲーム画面」的な視点に収まる。「ゲーム開始と同時にプレイヤーの目を引く必要がある」アーケード出身であることを思い出させてくれる、心奪われる一瞬です。

本作の操作系はiOS向けに再構築されており、画面のどこでも指でなぞればそのとおりに自機が動きまわすし、常にショットを自動発射するAUTOモードにはショットボタンすら存在しません。自機 R GRAY2 は、発射したレーザーが敵をロック



自機は2機類。R GRAY2でプレイすると、iOS版は指先でレーザーを操るような操作感に

オンした順になぎ払うという攻撃を持ちます。素早く自機を動かし、多数の敵を照準で「なでて」ロックオンする感覚とタッチ操作の相性は抜群。まるで指先でレーザーを操っているようで、iOSネイティブのシューティングであるかのような錯覚にすら陥ります。インターフェイスが変わったことで操作が再評価されたというわけなのです。「レイストームHD」の移植でないのは残念ですが、被弾時の自動ボムや移動感度変更など遊びやすく仕上がっており、当時を知る人も知らない人も楽しめる作品といつて良いでしょう。

タイトー サウンドチーム ZUNTATA 25周年記念アルバム発売!!

タイトーのサウンドチーム「ZUNTATA」が1987年の結成&活動開始から2012年で25周年を迎えた。その偉業を記念して新旧メンバーの楽曲を集めた“過去を振り返らないアニバーサリーアルバム”が好評発売中。往年の名曲から完全新曲までを網羅した豪華内容となっている。



タイトー サウンドチーム ZUNTATA 25周年記念アルバム 「COZMO ~ ZUNTATA 25th Anniversary ~」

■初回限定版 CD 4枚組、通常版 CD 2枚組 ■ZUNTATA RECORDS
■2012年10月31日 発売中 ■初回限定版 5040円(税込)、通常版 3990円(税込)
© TAITO CORPORATION 1984,2012 ALL RIGHTS RESERVED.

Text=編集部

DISC 1: FUTURE DISC

12名のメンバーがCOZMO(宇宙)をテーマに書き下ろした完全新曲。

- | | |
|--------------------------------------|-------------------------------|
| 1. Candy bomb | BETTA FLASH |
| 2. COZMIC OPERATION | 小堀広和 |
| 3. Heartbeat of the sun | 相澤静夫、SOUNDWAVE / "Splatter.A" |
| 4. Twinkle Venus Twinkle | SHU |
| 5. 流星群がやって来る | 古川典裕 / なかやまらいでん |
| 6. journey into COZMO | 渡部恭久 / Yack. |
| 7. fly away | 櫻井浩司 |
| 8. 電車でアミーゴ! Mk-II | Dr.Haggy |
| 9. The only place where you can hear | 瓜田幸治 |
| 10. CozmoPower "BON-NO-KUBO" | Yacko |
| 11. World collapse | 土屋昇平 |
| 12. Negative Return | 小倉久佳音面制作所 |

DISC 2: LEGEND DISC

DISC1の参加メンバーが自らセレクトした、タイトーミュージックのベスト盤。

- | | |
|---|------------|
| 1. -I- The STORY ~ 25th anniversary mix ~ [ラスタンサーガII] | OGR |
| 2. Miss Direction [Theme Music from Visionnez Original Movie] | OGR |
| 3. D-Lagoon [グリットシーカ] | 中山上等兵 |
| 4. 丘陵より大河を臨む [蒼天龍] | 中山上等兵 |
| 5. 風のように流れ feel fresh- [ロストマジック] | 中山上等兵 |
| 6. New Extreme Power - Select - [バトルギア] | URI |
| 7. The Night Diver [バトルギア] | URI |
| 8. ポジティブキックワルツ [バズルボブル3] | URI |
| 9. On the Wings of the Wind ~ Run wild, cool Dash, Special to Me Ending ver | Splatter.A |
| 10. A Flashing Dual Hawk [ダライアスツイン] | Splatter.A |
| 11. Memory of Blue [ダライアスツイン] | Splatter.A |
| 12. 絵本の中には [バブルシンフォニー] | Yacko |
| 13. 遠い国の思い出話 [バブルシンフォニー] | Yacko |
| 14. Invader Girl! (Original Version) [スペースインベーダーエクストリーム2] | COSIO |
| 15. We Love Game! TAITO STATION [タイトーステーション テーマソング] | COSIO |
| 16. CLEOPATRA FORTUNE [クレオパトラフォーチュン] | SHU |
| 17. SELECT [クレオパトラフォーチュン] | SHU |
| 18. SHININ' QUEEN [クレオパトラフォーチュン] | SHU |
| 19. DESIRE [クレオパトラフォーチュン] | SHU |
| 20. 結局我々も宇宙生物 [ガイアアタックフォー] | 土屋昇平 |
| 21. 闇 [ショーグンティフェンス] | 土屋昇平 |
| 22. I can feel! [エナジーエアフォース エイムストライク!] | 櫻井浩司 |
| 23. Revange of the Invaders [スペースインベーダーエクストリーム2] | 櫻井浩司 |
| 24. RED AFTER IMAGE [エレベーターアクションリターンズ] | Yack. |
| 25. CAPRICIOUS VALKYRIE [カイザー ナックル] | Yack. |
| 26. 俠者決起 [武刃街] | Dr.Haggy |
| 27. Tears & flow [サイキックフォース 2012] | Dr.Haggy |
| 28. crazy tripping [EXIT] | Dr.Haggy |
| 29. PENETRATION [レイフォース] | TAMAYO |
| 30. INTOLERANCE [レイストーム] | TAMAYO |

特典DISC 1: Lab' normal um tea2

未アルバム化楽曲、人気曲再録、レア楽曲、未発表リミックス曲などを収録したCD。初回限定版にのみ付属。

- | | |
|---|------|
| 1. catabolism [ダライアスバースト アナザークロニクルEX] | 土屋昇平 |
| 2. finale [ダライアスバースト アナザークロニクルEX] | 土屋昇平 |
| 3. カンナンシンク [ダライアスバースト セカンドプロローグ] | 土屋昇平 |
| 4. センシンバンク [ダライアスバースト セカンドプロローグ] | 土屋昇平 |
| 5. コンクカンナン [ダライアスバースト セカンドプロローグ] | 土屋昇平 |
| 6. ナンギョウクギョウ [ダライアスバースト セカンドプロローグ] | 土屋昇平 |
| 7. Opposition [ダライアスバースト アナザークロニクル] | 土屋昇平 |
| 8. Departure [ダライアスバースト アナザークロニクル] | 土屋昇平 |
| 9. バギーチャレンジ [バギーチャレンジ] | 小倉久佳 |
| 10. 影の伝説 (MSM5232版) [影の伝説] | 小倉久佳 |
| 11. リアルバンチャー [リアルバンチャー] | 高木正彦 |
| 12. ビロワールト [ビロワールト] | 渡部恭久 |
| 13. Premonition of a breeze [バズルボブルWII] | 渡部恭久 |
| 14. Swan's Park [バズルボブルWII] | 渡部恭久 |
| 15. マウスサークル "くるくる" [まわすんだー]ピンチピンチ、ARRANGE:古川典裕 | |
| 16. aim Striker! [エナジーエアフォース エイムストライク!] | 櫻井浩司 |
| 17. Everybody In The Place [エナジーエアフォース エイムストライク] | 櫻井浩司 |
| 18. Stars [エナジーエアフォース エイムストライク] | 櫻井浩司 |
| 19. Soar [ジェットでGO!ポケット] | SHU |
| 20. Over the rainbow [ジェットでGO!ポケット] | SHU |
| 21. Fun-House-Extended MIX- [グルーブユースター] | 小堀広和 |
| 22. Let's be happy [カプリチオセサミW] | 小堀広和 |
| 23. 連結! -RENKETSU!- 電車でGO! [カードで連結! 電車でGO!] | 小堀広和 |
| 24. Happy Smiling♪ -Full version- [私のハッピーマナーブック] | 小堀広和 |
| 25. OLGA BREEZE (1993年札幌ファクトリーLIVE ver.) [ダライアスII] | 小倉久佳 |
| 26. Raystorm spin kick mix [レイストーム] TAMAYO REMIX:SHIGE & MAKOTO | |

特典DISC 2: ZUNTATA NIGHT SPECIAL

Ustream番組「ZUNTATA NIGHT」でのゲストトークを抜粋して収録したスペシャルCD。初回限定版にのみ付属。

- | | |
|-----------------|---------------------|
| 1. OPENING TALK | <MC・石川勝久・小堀広和・土屋昇平> |
| 2. ZN TALK1 | <古川典裕> |
| 3. ZN TALK2 | <BETTA FLASH> |
| 4. ZN TALK3 | <相澤静夫> |
| 5. ZN TALK4 | <櫻井浩司> |
| 6. ZN TALK5 | <小倉久佳音面制作所> |
| 7. ZN TALK6 | <土屋昇平> |
| 8. ZN TALK7 | <Yacko> |
| 9. ZN TALK8 | <SHU> |
| 10. ZN TALK9 | <小堀広和> |
| 11. ZN TALK10 | <Dr.Haggy> |
| 12. ZN TALK11 | <渡部恭久> |



「大なるスプレッド」あれ、あれ、
ポロニッシュ・ファンタジー

日東欧諸国のひとつであるポーランドは、天文学者のコペルニクスや作曲家のショパンなどを生み、作家のジョセフ・コンラッドや映画監督のロマン・ポランスキなどの出身国としても知られている。個人的にはウクライナとともにUEFA EURO2012を開催した国として、そしてヴェイダーやベヒモスに代表されるデスメタル、ブラックメタルバンドを多く輩出する国としても興味を引かれる場所だ。

ゲームに関しては、コンシューマよりもPCゲーム市場が発展。それを裏付けるように、PCゲームを中心に開発を行うゲームメーカーやゲームスタジオには世界的に有名な企業も出てきている。今回紹介するAndroid用の縦スクロールシューティング『Xelורים』を発表したAXL-Dynamicsもポーランドが拠点。PCゲームが人気だった背景からか、本作は『TYRIAN』というDOS-V用シューティングゲームをトリビュート。さらにGoogle playストアではさまざまな名作を例に挙げてセールスアピールをしている。

DOS-Vシューティングに加えて過去の名作と言われると古臭さを感じてしまうかもしれないが、本作の基本システムは『TYRIAN』を踏襲しながらも現代的にアレンジ。そして要所にオリジナリティを出しながらAndroid向けに特化することも忘れていない。

まずエピソードとステージを選び、次に難易度を選択。そしてヘルス（体力）やファイアパワー（火力）などの性能に差がある3種類の戦闘機から自機を選択するとゲーム開始となる。『TYRIAN』に採用されていたヘルスゲージとシールドゲージは画面上部に表示。敵弾に当たるとシールドゲージが減っていき、それが0になるとヘルスゲージが減っていく。一部の敵機や隕石に当たるとゲージ残量に関係なくミスとなってしまいが、ゲージ制の採用によって初心者でも遊びやすいシステムになっている。

そして本作最大の特徴は、エクステンド、体力やシールドの回復、攻撃方法の変更、攻撃力アップ、ボムといった豊富なアイテム。まるで処理落ちを再現したかのように、5秒間だけすべての動きがスロウになるアイテムもある。また攻撃方法の変更とボムにはさまざまな種類が存在し、ボムはストックできず取得後にその場で発動。取得するのではなく、隕石を破壊した瞬間に発動するボムもある。しかしその多彩さとゲームスピードによってアイテムを取捨選択することはかなり困難。そのため出現するアイテムを次々と取得して、変化する攻撃と派手なボムを堪能しながらゲームを進めることが、本作の正しい楽しみ方なのかもしれない。

直系である『TYRIAN』以外にも、さまざまな名作シューティングへのオマージュが垣間見える本作。発表したAXL-Dynamicsは2012年に設立されたばかりのまだ若い会社だ。現在はAndroid向けのアプリケーションを制作しているだけのようだが、過去の名作をリスペクトしながらスタイリッシュに仕上げた本作のクオリティは高い。いわゆるゲーム先進国ではなく、異なるゲーム観を持ったポーランドという国だからこそ生まれた作品と言えるだろう。



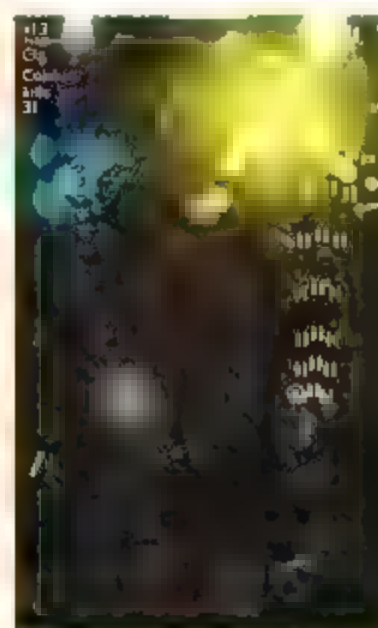
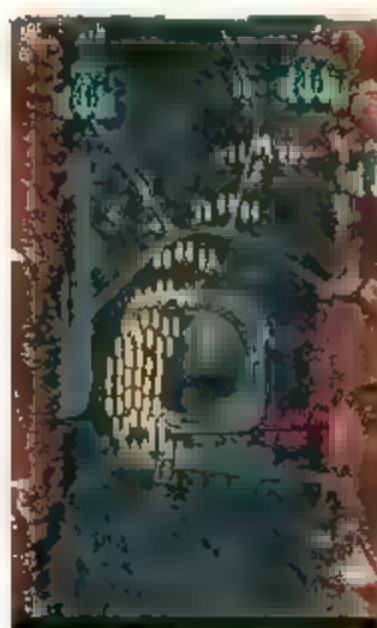
スタイリッシュなグラフィックと
サウンドに多彩なアイテムとボム！
本格STGが意外な国から登場!!

Text=高岡昌己(フリーライター)

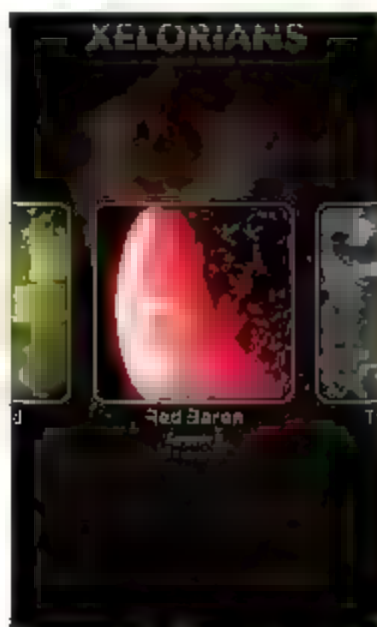


Xelורים - 宇宙シューター

■Android OS 2.1以上 ■AXL-Dynamics
■日本語対応中 ■無料



ステージ構成や出現する敵に合わせて画面がズームする場面も登場。任意ではなく自動的にズームイン、ズームアウトする。また操作は指をスワイプして自機を動かすオートロックシステムだが、指を離すと自動的にポーズになることも特徴だ。



ひとつのステージをクリアすると次のステージが解放され、各エピソードの全ステージをクリアすると次のエピソードが登場。エピソードは3つで、さっさと全エピソードをクリアするとTwitterかFacebookでのシェアでプレイ可能になる。



INTERMISSION

▼ バラエティ、評論

- 076◎ゲーム名作選
- 080◎シューティングゲーム美術館
- 082◎パソコンSHOOTING Magazine
- 084◎部屋をゲーセンにしたII
- 086◎ゲームを作れるSNS KEROCKETS
- 088◎タソチ&プレイ!スマートフォンシューティング
- 089◎ゲーム書評
- 090◎素晴らしきシューティングの世界観。
- 091◎上村建也の「好きにせんかい」
- 092◎シューティング考現学

▼ 音楽

- 097◎『スタークルーザー』新譜CD発売記念
山中季哉インタビュー
- 106◎撃音
- 108◎EGG MUSIC Presents ゲーム音楽家インタビュー
国本剛章
- 112◎EGG MUSIC / Project EGG
- 113◎あの頃のFM音源をiPadで再び、奏でる
- 114◎「ファミ1」ジッククラスタ

▼ 同人

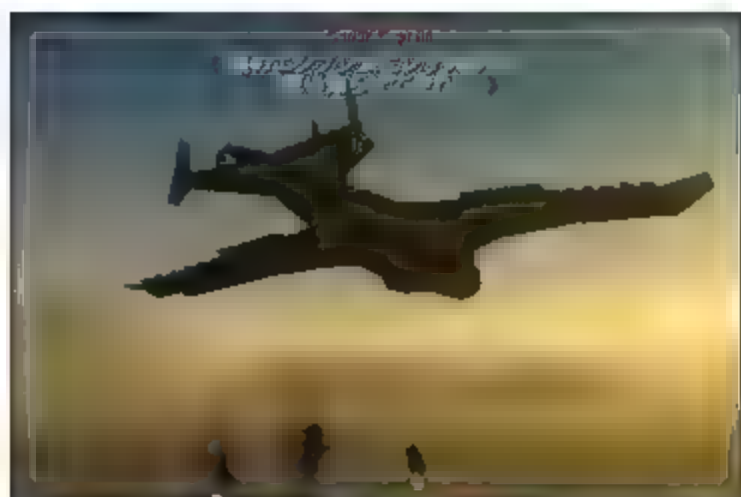
- 116◎同人シューティングゲームサイド
- 120◎撃音 同人編

シューティングゲーム名作選

担当ライターが主観と独断で「楽しかった!」と自信をもって断言できるゲームを、ハードや発売の新旧を問わずに紹介するコーナー「シューティングゲーム名作選」、今号からスタート!

新しい『エースコンバット』の遊び方を見せた『X』

本作のオープニングを見て「『エースコンバットX』と一緒?」と感じた方。よく見てください、自機が『X』じゃなくてXEA-24Aじゃないですか! あとエンブレムが南十字星をくわえたコンドルじゃなくて、ハヤブサじゃないですか! はい、あとはおおむね一緒です。それもそのはず、本作は『X』の世界背景とデータから『X』用に制作されたもの。『X』とは『X』をベースとした『X』OS仕様」という意味なのだろう。たぶんだけど。



ラスボスの空中要塞ガンド。『X』で登場するグレイブニルの同型機か。特殊ミサイルSWBMは3000フィート以上で飛ぶ物体を問答無用で撃墜する!

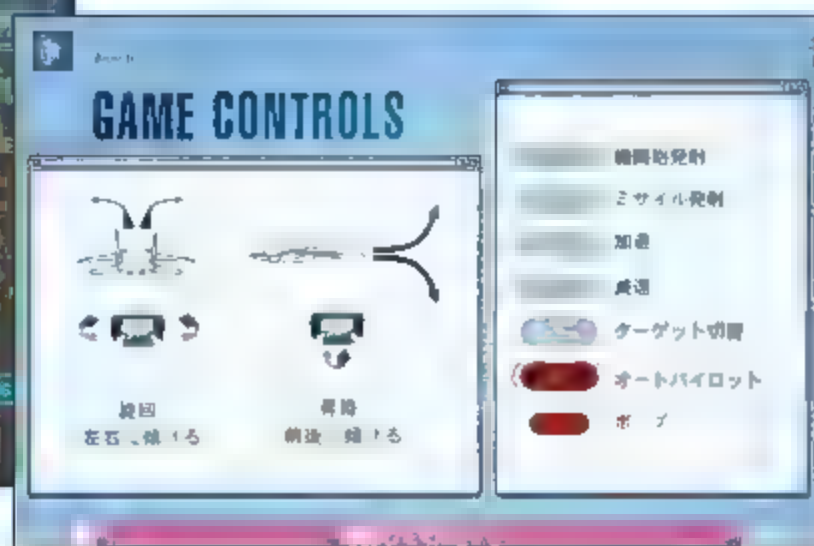
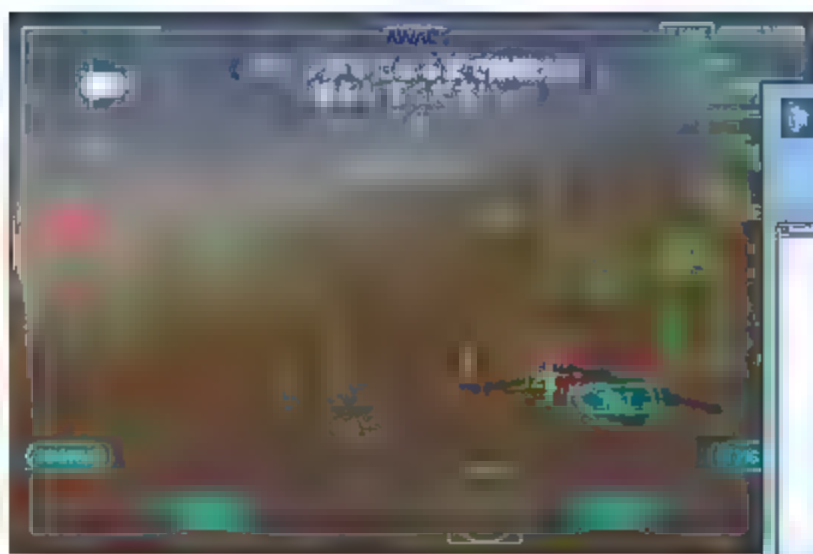
とはいえ実際にプレイしてみれば、ゲームとしての内容はまるで別物だとすぐにわかる。iPhoneやiPadの



傾き検知機能を用いて機体を制御し、加速や減速、ミサイルや機銃の発射、ヨー操作は画面をタッチして行う。慣れないウチは機体がフワフワと飛んで安定せず、敵機に照準を合わせるだけでもひと苦労。そのうえ、各ミッションの制限時間には余裕がなく、モタモタしているとアツという間にタイムアップを食らう。

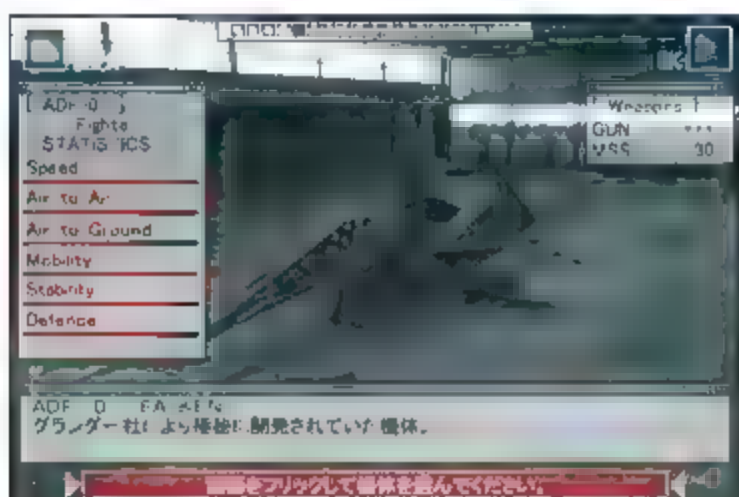
本作の遊び方のキモは「いかにムダのない操作ができるか」に集約される。素早い操作は必要だけど、乱暴な操作は命取り。残り時間の少ない状況で、焦りを抑えて冷静に操作できるか。これに気がつく、ゲームの面白みがグッと増してくる。

多くの操作要素を、よくぞここまで詰め込んだ! 下段の赤いポイントはハドの傾き具合を表している

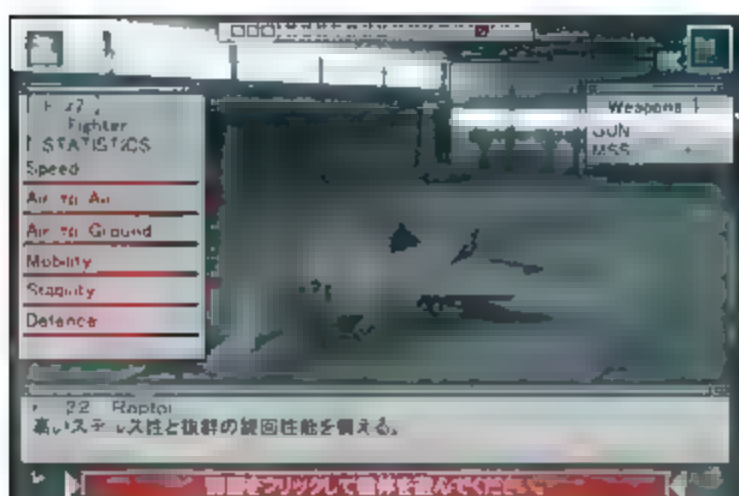


旋回と上昇・下降はハドの傾きでコントロールする。傾けすぎると修正に手間取るので抑えめに操作すること

ACE COMBAT™ XI ©2009 NBGI ©GeoEye ©JAPAN SPACE IMAGING CORPORATION. All trademarks and copyrights associated with the manufacturers, aircraft, models, trade names, brands and visual images depicted in this game are the property of their respective owners, and used with such permissions. Powered by "CRIWARE mobile". CRIWARE is a trademark of CRI Middleware Co., Ltd. Typhoon is an aircraft and registered trademark of Eurofighter GmbH. Produced in cooperation with Japan Air Self-Defense Force. LOCKHEED MARTIN, F-35 Lightning II, F-22 Raptor, F-17 Nighthawk, associated emblems and logos, and body designs of vehicles are either registered trademarks or trademarks of Lockheed Martin Corporation in the USA and/or other jurisdictions, used under license by NAMCO BANDAI Games Inc. RAFALE is aircraft designed and manufactured by DASSAULT AVIATION. RAFALE is registered trademarks of DASSAULT AVIATION used under license to NAMCO BANDAI Games Inc.



『エースコンバット』に登場する架空機といえば、真っ先にその名が挙がってくるであろうファルケン。本作でももちろん登場するぞ！



課金して使える■体は基本的には高性能。追加ミッション含め、課金料金は一律だが、金額そのものは変動するので、直接、確認してほしい。

本作は『エースコンバット』を名乗るのにふさわしいか!?

本作のベースとなった「X」には機体のチューニング、カラー変更、シナリオの分岐といった要素があったが、本作では省かれ、シンプルにまとめられている。機体の武装はミサイルと機銃のみで、変更は不可。ブレーンのまま使用する。

主人公は技術評価試験飛行部隊所属ということで、初期状態で選べる機体は架空機の3機のみ。ほかの架空機や実在する戦闘機も用意されているが、ゲーム内のコストではなく課金することで使用可能となる。ちなみに難易度「イージー」をクリア

するとXEA-27が、「ノーマル」をクリアするとADF-01がハンガーに出現する。この両機は課金なく使用できる高性能機だ。

ミッション数は全8話で、ひたすら敵機を倒すボーナスミッションも用意されているが、これを遊ぶには課金が必要だ。

本作が登場した当初は「よくここまで表現した」と、その描写が話題になったもの。ほかのシリーズと同様に、本作もまたハードの上限ギリギリまで挑戦している。シンプルでシナリオは短めだが、詰め込まれている本質は「エースコンバット」の名にふさわしい熱さを秘めた作品だ。

関連作品紹介



スコーン・オブ
スカイ・オブ
デセプション
PSP the Best

「X」と「X」そして「5」につながる物語

共和国。主人公機のエンブレムから現実世界と同様に、夜空に南十字星

これは「X」でも同様で、実は「X」は「X」のゲーム開始時の背景の、直前の状態にあたる。これ

「X」の主人公はオーレリアに属

でもあったって知ってた



© SKYSEA

地味シューなのに、うわっ……
中古屋のプレミア、高すぎ？

本作は中古ゲーム界隈ではレアソフトとして有名だったが、その中身は至って普通の横シュー。流通数はともかく、なぜこんな地味ゲーにプレミアが？ というのが最初に抱く印象と思う。しかしそれは「普通に遊べば」の話。誤解を恐れずに言えば、本作はかの最狂シューティング「バトルガレック」を丁寧に丁寧に毒抜きして遊びやすくアレンジした家庭用シューティング。異論は認める。予備知識なしに普通に遊んだ際、「バトルガレック」が「ランクが上

がりすぎて」クリア不能の無理ゲー」なのに対し、「ハームフルパーク」は「運がよければ初プレイで1コインクリアできちゃうヌルゲー」と、難易度の毒性に決定的な違いがあるからだ。シューティングに慣れた人なら「EXTRAモードでも多少覚えてボム決め撃ちでクリアできるだろう。普通にクリアしたただけなら「ドットの綺麗さくらいしか特徴のない普通にストレスなく遊べるまったり地味シュー」という印象しか残らない。しかしそこで電源を切ってしまうのは本当にもったいない。遊び方をちょっと変えるだけで、本作は試行錯誤が楽しい究極のスルメゲーと化するのだ。

ボム、ジュエル、1UP、
自爆。以上、中毒。



撃墜率100%（ボーナス20万点）のご褒美。すぐ逃げる■や自爆する敵も多く、■外に難しい。ボム補給のための自爆タイミングはよく考えよう

本作の真の魅力は稼ぎを意識することと加速されるテンポとそのパターン構築の面白さにある。またその基礎を叩き込む凶悪難度のスコアアタックモードも実装。カタイ中型機が次々出現し大量のザコが高速弾を放つこのモードでは、中型機にチンタラ対処していると押し負ける。ダメージ調整とボム決め撃ちによる一斉破壊が生存、同時に稼ぎに有効と気づくはずだ。ボムは守りではなく攻めの手段、これを踏まえて本編を遊ぶと、単調に感じた敵配置が実は稼ぎシステムに沿って計算ずくで配置されていることに驚かされる。稼ぎのコツは敵を1機も逃さず（撃墜

道中はいっぱい稼げ！

※3 ワインダー「グラディウス」タイプの貫通レーザーの特長で、レーザーが自機の高さに追尾してくる特性のこと。これを利用して地形越しの攻撃も可能となる。なお倍率はレーザー1本ごとに個別に計算されるため、番上(下)のレーザーからワインダーをかけるよう注意しよう。



超高密度ドット絵に見惚れ ときめき声優陣にもたえる

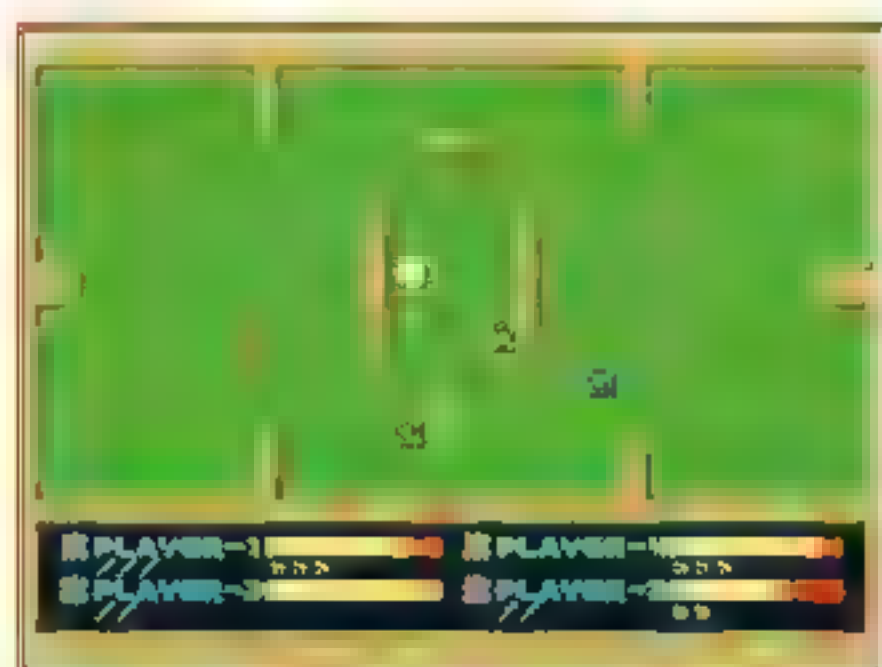


あらゆる背景&オブジェがとにかくよく動き、ギミックも多彩。その作り込みはドット絵横顔最高峰

率100%ボーナスが破格)、高倍率で敵を倒してジュエル(※1)を大量出現させること。パワーアップはジュエル回収数に応じて出現するので、稼ぐほどハイテンポ。多くのゲームでは稼ぎプレイはハイリスクだが、本作では稼ぎによる見返り(パワーアップや1UP)が大きく、むしろリスクヘッジに働く。

これらを意識するだけでも十分面白いが、本題はむしろここから。1面を意識して稼げばすぐに100万点は超えるはず。1面は稼ぎに必要な要素がぎっしり詰まっており、150万点突破も可能だ。そして本作の1UPは50万エブリ、つまり1面ですら稼げば3UP、しかも残機ボーナスなし、となればやることはひとつ！ガンガン倍率上げてガンガンボムを撃ちまくリガンガンジュエルを回収しガンガン稼いでガンガン残機を増やしガンガン自爆してボム補給ッ！しかし闇雲に自爆しては敵を逃す。どこでボムを撃ち、どこで自爆する？これを考え出したらもう廃人。中でもザコ編隊がひっきりなしに出現する5面の奥深さは底が知れない。残機なんてものは所詮ボム補給、稼ぎの手段に過ぎない。スコアは残機より重い！その認識をごまかす輩は本作を地味ゲーとのたまう！ボムと自爆で稼ぎまく

淡色系で統一された極まった高密度ドット絵も本作の魅力。パターンの豊富さは「極上パロディウス」以上でスクロールもゆっくり。ゼリー装備でまったり遊びながらじっくり鑑賞しよう。さらに倒さずにいると特殊な挙動をする海賊船や、一見異だが実は攻撃手段に逆利用できる悪魔の口、難易度でデザインが変わるボスなど凝ったギミックも満載だ。本作はレアソフトとして有名だが、知る人ぞ知る作品と認知されたのは



同時収録の『グロブダ』風対戦ゲーム、『タンクバトル』。PS版は4人対戦がアツかったが、ゲームアーカイブス版は2人までしかプレイできないのが残念

る拝金主義的自爆遊園地！これをハームフル(有害)と言わずして何と言う。今なら入園600円。いい時代になったものだ！

2000年以降。発売時、最初に注目したのは実はメモラーのサキスト(※2)だ。本作は菅原祥子&菊池志穂というときめき声優陣が出演&宣伝し、ファンは「グッズ」として買い求めたという。デモを観ながら、近年の洗練されたコンテンツ商売とは違う、90年代のドロくさくて売り手も買い手も節操のない、しかし熱気ときめきに満ちたゲーム声優バトル時代(の若さゆえの過ち)に思いをさせてみるのも一興だろう。

病みつき必至！ ホス素点5万×倍率三快感



※1 ジュエル 敵を高倍率で倒すと出現数が増える得点アイテム。いわゆる「ツインビー」の黄ベル方式で連続取得で500点から5000点まで10段階に成長する(つまり取りこぼすと27500点の損失)。中型機が複数出現する場面では破壊タイミングを考えないと画面全体に散らばって回収困難に

※2 サキスト 『ときめきメモリアル』ファンのとりわけ「虹野さん」こと虹野沙希(CV菅原祥子)が好きとか嫌いとか最初に言い出したあなたのこと。「私と一緒に、甲子園を目指しましょう」とホイホイ入部し、落ち込んだとき「な・に・を・し・て・い・る・ん・だ・よ。げんき・だっ・せつ・よ。」と励まされ、真夜中にセガサターンを立ち上げては「え？これから？無理はないでね。ちょっと、心配」と心配されときめいていた。灰色の青春を思い出して死にたくなくなります。(具体的過ぎ)

「言葉のいらないドラマ」 「今そこにある戦場」

最高のシナリオとは何だろう。奇想天外な結末か、感涙させる人々の熱いドラマか、裏設定で明かされる驚愕の真実か。いろいろ答えはあるだろうが、筆者はそのひとつとして「プレイヤーがいかにか世界に没頭できるか」だと思っている。それを証明するのは『ソルジャーブレイド』だ。

説明書に綴られたストーリーは、少し時代を感じさせる背伸びしたものだ。未知の侵略者に対し、地球存亡の命運をかけて、技術の結晶であるワンオフ機が飛び立つ。今も

昔も変わらない「戦闘機が飛んで、敵を倒す」理由がこれでもかと書かれている。もちろん、読まなくてもゲームに支障はない。

それでも、本作を遊んでみると断片的なメッセージが次々と飛んでくる。戦場を駆け抜ける味方の戦闘機や、交戦のたびに「I'm Back」、(私は戻ってくる)と残し、因縁を強くさせていくライバルロボット。そしてステージーで敵兵器を運搬していた輸送機がステージーのボスとして再登場した時、自分がこの戦争に参加し、敵軍に輸送機すら戦わせるほど、追い詰めていることに気づく。

シューティングは流動体だ。

常に場面展開し、否応がなしに進行する。「ソルジャーブレイド」にはゲームの進行を妨げるような長いムービーも、慌てて説明書を引っ張り出させるような専門用語も、登場人物のやりとりもない。あるのは目下に映る戦場と、そこで繰り広げられる戦争の一部分だけ。生き延びるためにプレイヤーの腕が問われ、その成果として次の戦場に移ることがができる。そこで何を感じるか、それはプレイヤー次第だ。

また「ソルジャーブレイド」には、シナリオを盛り上げる音楽がある。どれも疾走感や臨場感にあふれ、全編通してテンションは一向に下がらない。特にステージー6の敵要塞への突入は、味方機の援護もあってまさにクライマックスといった様相だ。ささやかな演出と熱いBGMが組み合わせ、物語は加速する。

次々と散っていく仲間たち、執念で追いかけてくる敵兵器、月をバックにしたの最終決戦。一見ありがちでも、決して忘れることのない名シーンの数々。プレイした人間だけが知る、最高のシナリオ。幸いにも本作の難易度は控えめで、数少ない味方機「ガンボディ」の援護とあきらめない心さえあれば、この結末を見届けられることだろう。

第六回 ソルジャーブレイド

SIA (Special Interception Airforce) のエイブラハムから出撃するソルジャーブレイドとガンボディ。シューティングでは見慣れた戦場の光景も本作では何かが違った。この戦場には仲間がいた。戦う相手には信念があった。無言で語りかけてくるメッセージは、何よりもリアルだった。



■PCエンジン ■ハードソフ
■1992年7月10日
©Konami Digital Entertainment

【激闘機】
Wiiバーチャルコンソール配信中・600Wポイント
PlayStation Network PCエンジンアーカイブス配信中・600円(税込)
PSP PC Engine Best Collection ソルジャーコレクション収録・発売中・2940円(税込)



解説

Explanation

ジストリアス (フリーライター)

GISTORIAS

イラスト

Illustration

冬野灰馬

highma fuyuno

PCエンジン屈指の名作『ソルジャーブレイド』をお届けします。個人的に最も印象的な幕間の雲海を背景に、SIAチームの編隊飛行シーンを再現しました。嬉しいことにいろいろなハードで遊べますので、ぜひ。



シューティング ゲーム美術館

The Museum of Shooting Game Art



撃てる! 避けられる!
シューティングしたくなるページ

パソコン SHOOTING Magazine

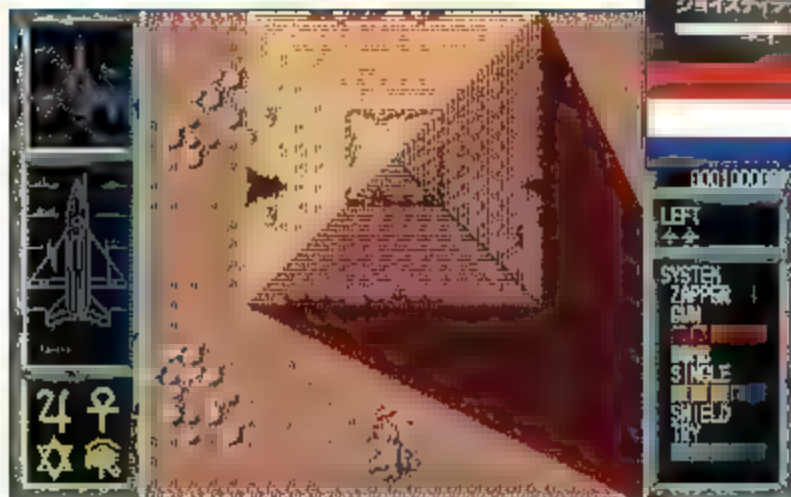
Illustration=
波多野ユウスケ

Text= 箭本進一(フリーライター)
※資料協力= ゲーム保存協会



第4回 ルクソール

エジプトの謎に戦闘機で挑むという独特の空気感が話題に。PC-8801では実現が難しいとされていたシューティング作品。



エジプトシューティング地獄

PC88と縦シューティング

縦スクロールシューティングは、1987年当時のPC-8801には荷が重いジャンルでした。

『アルフォス』はVRAMのRGB 3プレーンを地上物と空中物に割り当てる画期的なアイデアで、キャラの色数は減るものの高速化を実現していました(ざっくりと言えば、本来は重ね合わせて一枚の絵を表示するために用意された、赤・緑・青のフィルムを、それぞれ地上物と空中物に割り当てることで、重ね合わせ処理を省力化したということ)。

つまり、キャラクターがフルカラーの縦スクロールシューティングは難しいとされていたのがPC-8801だったのです。

そんな中に発表されたのが本作。広告や箱には色鮮やかなフルカラーの画面写真が掲載されており、筆者の心は高鳴りました。プレイしてみると、背景は滑らかにスクロールするではありませんか。これはすごいと思いきや、敵が出てくると筆者のPC-8801のHLSRも限界に達したのか、画面はかなりのコマ落ち(処理落ち)状態となり、敵弾の視認すら

困難になりました。ああ、PC-8801のスクロールゲームってこうだよな……という安心とともに、あっさりとゲームオーバーになりました。

「ねじ伏せたい」情熱

ここで燃え上がったのが、「ゲームをねじ伏せてやりたい!」という情熱でした。スクロールやゲームバランスがどうだろうと、それは些末な問題でしかありません。そこにゲームがあるから遊ぶのです。

さて、本作で何よりも大事なのが立ち上がりです。自機Nights Over Egypt号の初期装備は非常に弱く、敵の攻撃は容赦がありません。敵を破壊することで「赤」「黄」「青」のアイテムが出現、取ることで対空・対地攻撃と、敵弾を防ぐシールドがパワーアップします。アイテムを持つ敵の動きも比較的激しいため、一度撃ち逃すとジリ貧状態が続きます。ここからの逆転は困難ですので、ダメだった場合はできるだけ早く自爆、再プレイに取りかきましょう。

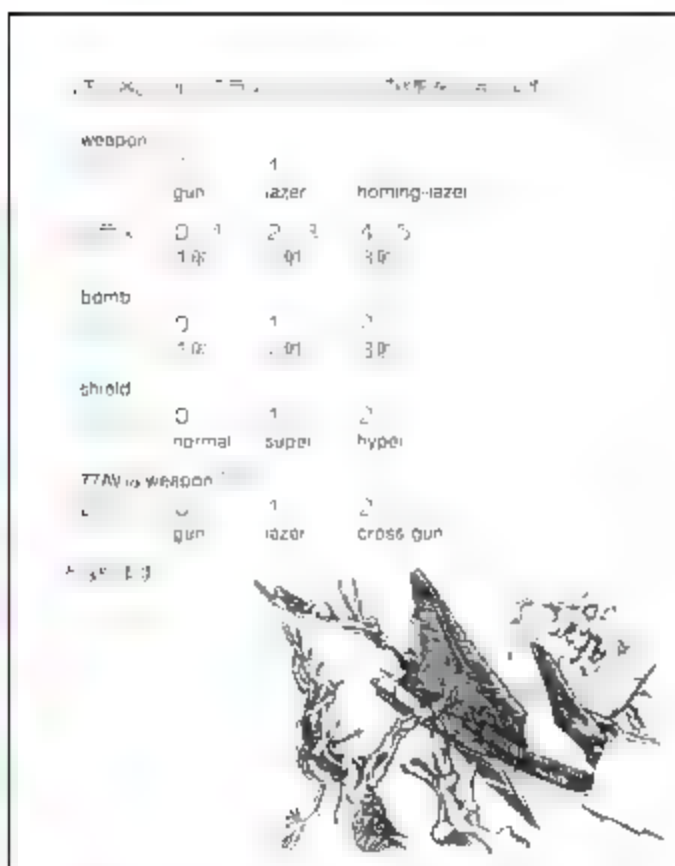
逆に、対空攻撃とシールドさえ手に入れば左うちわ。アイテムを元手にアイテムを手に入れられるというわけで、実に極端です。

移植・復刻

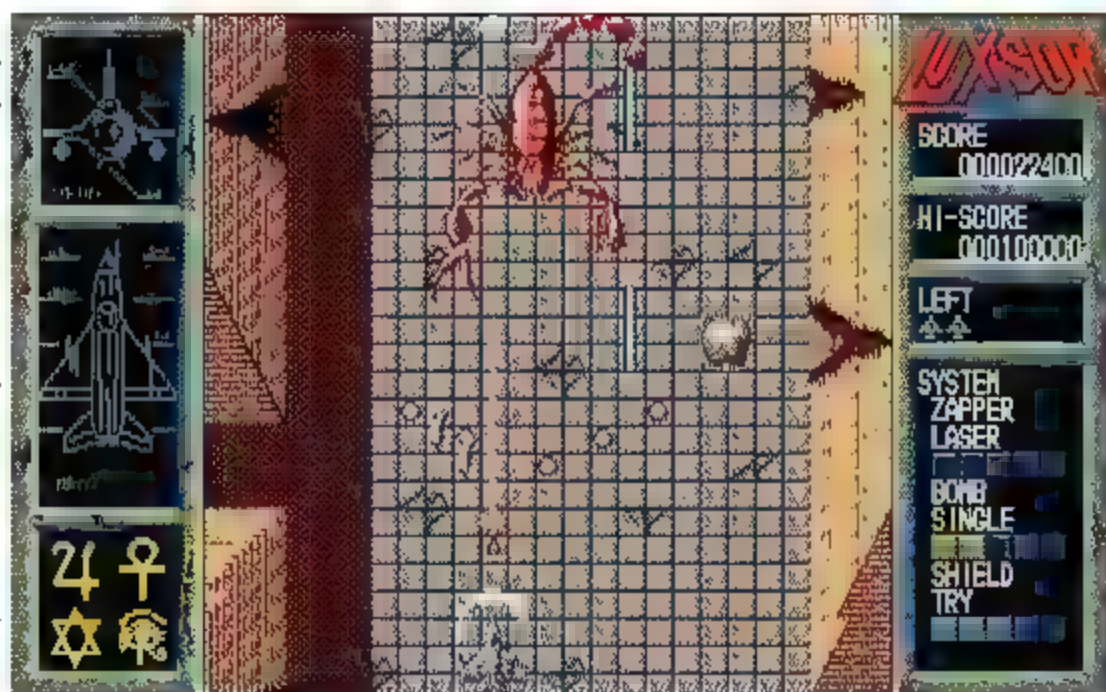
Windows プロジェクトEGG 配信 525円(税込)



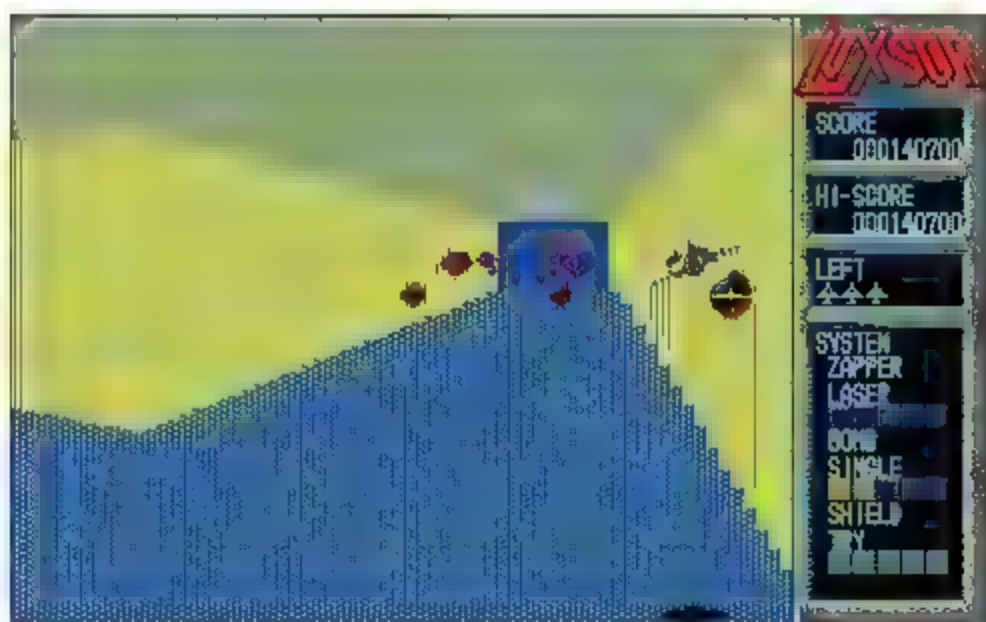
PC-8801版『ルクソール』のパッケージ内容。
真っ赤な5インチディスクが鮮やかだ



最強武装の名称は実際は「FIRE」。このあたりの大らかさは当時ならではだ。なお、FM-77AV版は、「対地攻撃がなく、代わりに緊急回避のボムが追加」「敵の出現パターンが異なる」「スクロールが滑らか」など、PC-8801版とは大きくプレイフィールが違ったものとなっている



神秘のピラミッドを守るボス。この後の3D面でも同じボスが出るが、同一個体かは不明



2D面のボスを倒すと、ピラミッド内部に突入し、3Dシューティングが始まる

左うちわ状態になると自機の火力も飛躍的にアップ。本作のシステムは「ダライアス」とよく似ており、赤アイテムを集めることで対空攻撃がGUN→LASER→FIREと変化します。LASERの汎用性がやや低い（横幅が狭いため、弱点を狙うのが難しいボスとの戦いなどでは膠着状態になりやすい）ため、切り替えのタイミングが難しいあたりもそっくりです。しかし、縦に並んだ大型機に

「LASERを打ち込んだときなどは、前述した処理落ちのおかげで爽快感が倍増していますし、その後に出現するアイテムを集めるときなどは、きついバランスのゲームをねじ伏せられるという喜びがわき上がってきます。ゲームの上では何が幸いするかわからないのです。

並んだ4つの地上物がそれぞれ扇状に3発の弾を撃つだけでも辛いのに、前述の処理落ちのせいで、敵弾が「飛んでくる」のではなく「瞬間移動してくる」悪条件での戦いですが、慣れるとなぜか回避できるので問題ありません。

古代エジプトの超文明にミグ風の戦闘機で挑むという癖のある設定と、大都会の夜が似合いそうなBGM（『Shinin' Ship's Journey』『Street Fightin' Boogie』など、曲名からして都会風）の取り合わせも、慣れてくるとその空気感がたまらなくなります。いつの間にか筆者は、一日に一度はエンディングを見る、「ルクソール」フリークとなっていたのでした。



部屋をゲージ

【ドライアス部屋への道】

Text=msm5232(フリーライター)

「シューターたるもの自慢の部屋をひとつは持っているハズだ!」という先入観でスタートしたこの企画。読者の皆様からも、取材希望のお便りやメールを、お待ちしております。

しせんたに



ドライアスバス
自宅に購入した
達人を訪問!

幅68cmの戦いの果てに

神奈川県日吉。駅を降りると、にぎやかな商店街である。こんな町にあの『ドライアスバス』アナザークロニクルの筐体を個人所有する人がいるというのか、しかも自宅に……。われわれ取材班は所有者の(ペンネーム)たころん先生宅へと足を進めた。

鉄筋コンクリート4階建てビルの玄関は幅68cmの階段が上へ続いている。なんとこの階段から4階の自室まで筐体を運んだという。まずは購入店「マイコン&ゲームBEEP」の倉庫に一時保管させてもらい、後日ゲーム仲間総出で筐体を解体。大きい部分はさらに丸ノコを使って(組立時に修復できる範囲で)分解。分割してヤマト家財便にて自宅へ発送。しかし自宅に届くも玄関に入らず、今度は路上でさらに分解。大型筐体はクレーン車で搬入するものだが、家は商店街の下真ん中でクレーンは電線に引っかかるので階段から入れるしかない。部屋は設置場所確保のためにテーブルを捨てたという。生活空間を削ってまで筐体を入れるとは愛が成せる力技だ。

階段を上り続け、ようやく自室へと到着した取材陣の目の前には『ドライアスバス』アナザークロニクルの筐体以外にも、シンクロ連射を付けたプラスチック筐体に『ドライアス外伝』、自作三画面環境に初代『ドライアス』。TVに『Gドライアス』が起動中。合計7画面もの『ドライアス』シリーズが8畳の部屋に存在していた。

壁には『ドライアスII』専用筐体のインストラクションパネルとZUNTATAのサイン

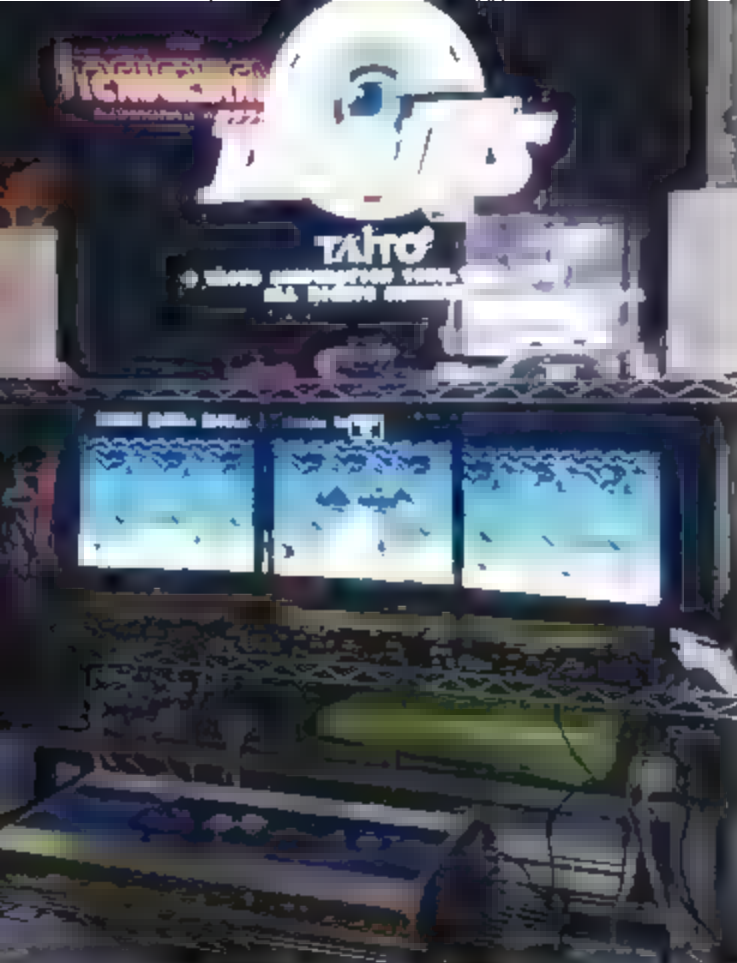


『ドライアスバス』ポスターの横には、なんと美品の初代『ドライアス』のポスター



初代『ドライアス』を自作三画面環境で遊ばせていただいたのだが、専用筐体のようなハーフィミラーは無く、モニタを並べただけなのにアーケードの感覚に近い。気になったので環境構築時の話を伺った。液晶モニタとXRGB-3(※1)で『ドライアス』を遊ぶと、ゲーム画面と画面の間にはモニタの枠で隙間ができてしまう。だが、モニタ同士の縁を前後に重ねることで隙間は半分にできる。だが縁を重ねると中央モニタが奥へ配置され左右モニタに比べて映像が小さく見えてしまう。そこで左右のモニタは17インチ、奥の中央モニタだけを19インチにして、大きい画面を奥行きのある遠近感により左右の17インチと同じサイズに見える配置でアーケードの感覚を再現したという。これから『ドライアス』や『ニンジャウォーリアーズ』のような三画面のゲーム環境を自宅にそ

※1 XRGB-3 マイコンソフト製アップスキャンコンバータ。『ドライアス』基板のアナログRGB映像信号をPC用液晶ディスプレイに表示させるために使用している。『ドライアス』は三画面なので当然XRGB-3も3台使用している。

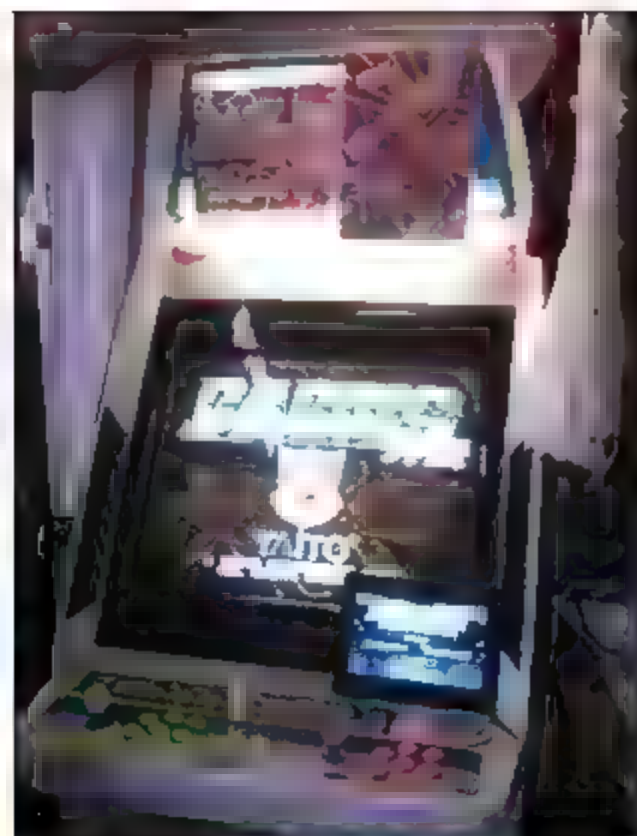


『Gダライアス』の画面に『バースト』の照明が映り込む。非常に格好良い



これがその三画面環境。画面の重なり合わせが綺麗に見える位置に座って遊ぶ

ダライアス用に改造したRAP(※2)にZUNTATAシールが彩りを添える



『ダライアス外伝』専用になっているプラストシティ筐体。iPadには『ダライアスパーストSP』が

胸に誓った。

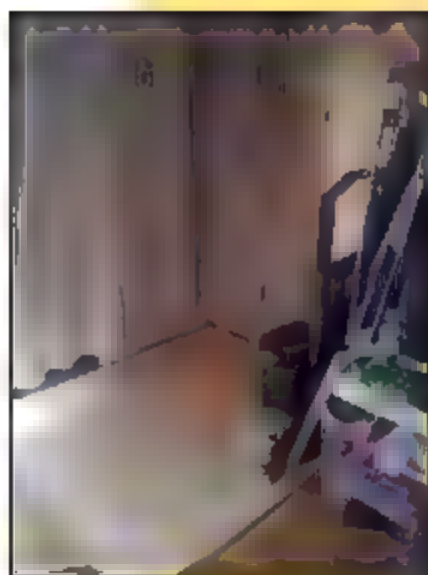
コイン投入口には、厳島神社で買ってきた大漁祈願の札が。ピッタリ



ろえたい方には、非常に参考になることだろう。

初代『ダライアス』も堪能し、取材班とたころん先生の3人で『ダライアスパーストアナザークロニクル』を遊ぶ。自宅という静かな環境で遊ぶと音楽が綺麗に聴けるうえ、シートの振動もガンガン体へ響く(下の階に配慮して振動は弱めにしていたが十分大迫力であった)。一度この感覚を味わうともう『自宅ダライアス』以外できないのではないかと思ってしまう素晴らしさだ。

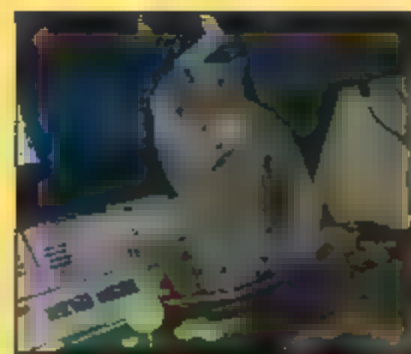
部屋を見渡すとやはりベッドの真横、ちょうどテレビが観られる位置に鎮座しているダライアスパースト筐体に目がいつてしまう。もしかと思いいゲームをしないときのダライアスパースト筐体の使い方について伺ったところ、4P側の側面に液晶モニタを取り付けて足下にパソコンを置いてネットサーフィンをしたり、シートに横になってアレビ鑑賞しているとの回答を得た。これこそが家に筐体を入れた者の特権であり、自宅ゲーセンの最大の醍醐味であると筆者は思う。ゲームセンターという非日常と、日常という生活空間の融合、そして『ダライアスパースト』を愛した結果、筐体まで買ったという満足感、搬入による達成感。これらを満たす環境こそが自宅ゲーセンであり、自分にとっての理想郷なのではないだろうか。筆者も自宅ゲーセンを作ろうと



こうやって木の板を敷くと安定■アップだ

「この部屋を見て床が抜けるんじゃないか」と心配される方もいるかと思いますが、筐体を置いたくらいで床は抜けたりしません。置く前に重さを分散させるため、木の板を敷くと安定感が高まります。皆様も安心して筐体を買ってください。

大型筐体は、購入から一時保管して分解して自宅に搬入するまで、時間も人手も必要で、計画性が本当に重要でした。私の場合は『ダライアス』ですが、ゲームへの愛があれば、割と何でもできます。搬入した翌日、目が覚めると隣に『ダライアスパーストアナザークロニクル』の筐体があった感動は今でも忘れられません。好きなものとはことん突き詰める、それが一番楽しいと思います。



ダライアス部屋を作ったたころん先生

『ダライアス』と旅行が大好きなナイスガイ。実は部屋にネオジオ筐体NEO19を置いていたりするくらいネオジオ好き。好きなネオジオは『迷探偵ネオジオ』。

※2 RAP 株式会社ホリから発売されている、アーケードスタイルのコントローラ「アルアーケードプロ」シリーズ。RAPの愛称で愛好家に親しまれる。アーケードと同様の部品を使用している。こちらの部屋では改造してアーケード基板のプレイに使用していた。

制作著:Ps12345



■ 第 2 章 第 2 节 第 2 段

【魔法少女たちのThird Person Shooter】

このゲームは、語らない。

多くを語らないどころか、物語を全く語らない。

彼女たちの言葉と戦いの音は聞こえるけれど、物語は示されない。

魔法少女と、魔女との戦いだけが、続いていく。

その、潔いまでの空白感に、驚かされた。

アニメやコミックのゲーム化の魅力というと、「キャラクターを操作できる」「原作の世界を体験できる」「名場面をゲームで追体験できる」「原作では語られなかった秘話や新規エピソードを知ることができる」といった魅力が思い浮かぶ。原作ファンの要望に応えた素晴らしいゲーム化が多数実現し、現在もリリースされている。

そういったゲームと比べると、本作は実に寡黙だ。ゲームがもっとシンプルだった80年代のアニメ原作ゲームだって、マニュアルやゲーム中で物語の一端くらいは語られるものだった。

それなのに『魔法少女まどかマギカTPS』シリーズは、ゲーム起動時に操作説明があるだけ。

しかし、原作アニメ「魔法少女まどかマギカ」を観たことのある人なら、このアプリをプレイすれば、物語が語られずに空白であることさえ、気づかないかもしれない。

なぜ彼女が戦っているのか。目の前に立ちふさがる魔女とは何なのか。孤独に戦う真意は？ その理由はすべて、自分の心の中でストーリーを理解しているからだ。これは単純に元のストーリーを知っているだけ、という意味ではない。なぜならゲームの進行は、必ずしも原作アニメの物語と一致していない。

プレイヤーによっては、彼女たちが銃を構える背中に覚悟を見られるかもしれない。魔法を使う手をためらうかもしれない。構えた矛先に悲しみを見られるかもしれない。原作アニメの物語と一致していない部分も含めて、心の中で自然と物語が紡がれているはずだ。

これは、彼女たちの生きる道筋に多くの可能性を示した原作アニメのストーリーがあつてこそ、相性の良かったゲームデザインかもしれない。

映像面でも、原作アニメとゲームとの意外な相性の良さを感じる。

原作アニメを観たときは、通常のアニメーションで描かれる日常と、異空間にモンタージュ（切り絵）のように描かれる倒錯的な使い魔と魔女の姿が、表現技法の差異もあり際立って異様に見えて、目が釘付けになったものだった。

あの感覚をゲームアプリで再現することは難しいのではないかと考えていたが、実際に遊んでみると立体的なステージの中で襲い来る魔女と使い魔の平面的なビジュアルは、最新ゲームに慣れた人の目にほど、見慣れない異質なものに映る。原作アニメでも味わった異空間の不気味さの片鱗を意外な形で見せつけられた気分だ。

ゲームとしては実にビギナー向けだ。しかし、画面の中に用意された舞台の上で、原作ファンが物語を想像し創造していく余白が用意されているという意味では味わい深い、異色TPSなのだ。

Magica Quartet/Aniplex Madoka Partners MBS ©Frontier Works Inc. ©melbuis.

Android

iOS

タッチ&プレイ!
スマートフォン
シューティング

監修 山本悠作(原案)

魔法少女まどかマギカ TPS

FEATURING 曉美ほむら

■ 対応機種: Android 4.1以上 / iOS 7.0以上
■ 価格: 無料

魔法少女まどかマギカ TPS

FEATURING 巴マミ

■ 対応機種: Android 4.1以上 / iOS 7.0以上
■ 価格: 無料

魔法少女まどかマギカ TPS

FEATURING 美樹さやか&佐倉杏子

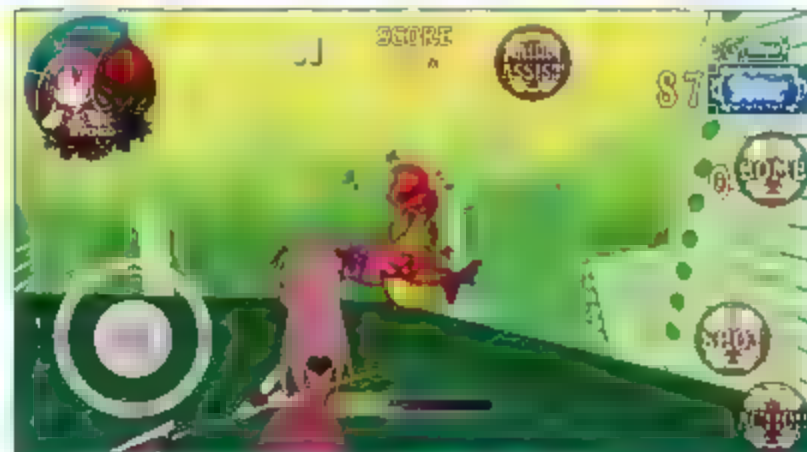
■ 対応機種: Android 4.1以上 / iOS 7.0以上
■ 価格: 無料



難易度がEASYなら、保持できる弾数が多いので、弾切れを気にせず撃ちまくれる。原作アニメでも戦闘がスピーディーで格好良かったけれど、その爽快さを体験できるアプリだ



TPS初心者にも安心の簡単操作。自動で照準を合わせてくれる、エイムアシスト(感度の強弱を設定可)が方向変更を兼ねてくれるので操作は左手で移動、右手で攻撃に専念できる



シリーズ3作は、ほとんど操作方法は同じ。武器の特性とステージ内容が異なる。主役“以外”が主人公のスピノフ・ゲーム化が続いた本シリーズ。まどかの出番はくるのか!?



読み返すにつれて
昭和を通り抜けた英雄たちが
見えてくる高橋名人の本

書評 多摩川かせんじき (武蔵野ノリ)

映画は繰り返し見ることでさらにその良さがわかる、と語ったのはかの淀川長治さんだったと思う(違ってたらすみません)が、書籍にも同じことが言えるのではないかと、とも夢想したりする。そしてこの「公式16連射ブック 高橋名人のゲームは一日一時間」はまさにその見本のような内容だと思ったりした。

「高橋名人」といえば僕ら(……って言っているッスよね?)ファミコン世代のそれこそアイドル的な存在であり、今でもその人望が語り草になるまさにリビングレジェンドなんだけど、書名と明るい黄色の装丁も



■A5判
■発行 インターブレイン
■2009年8月 ■1680円(税込)

「公式16連射ブック」
高橋名人のゲームは一日一時間
著 高橋名人

そのイメージそのまま、嫌みのないカラッとした名人の人生譚が談話形式でつづられている。「Bugってハニー」で僕らが魅せられたあの神曲そのままの清らかさなんである。

「嫌みのないカラッとした人生譚」が、いわゆるタレント本である本書にとつて褒め言葉にあたるかは非常に微妙なところだが、先述のごとく二度、三度と読み解くにつれて、本書の類まれなる「裏の顔」徐々に顕現してくるのだから驚きだ。そういえば奥付にある編集長はバカタールのない加藤克明氏(元「ファミ通」編集長。現在は「ファミ通」主筆)その人である。

加藤氏は後に興味深すぎる話で満載のゲーム業界人談話集を発表しているのだが、本書がその先駆けであったとするのは邪推が過ぎるだろう

か。そもそも実のために虚を模す作法は確かに業界の常套手段である。

閑話休題。

本書は読みすぎるほど読みやすく、がゆえに二度読み、三度読みに見逃しがちな資料的価値にあらためて気づくのである。たとえば「子どもたちのアイドル」としてのオーラを放ちまくっている若き日の名人の近影の数々は、造形美にあふれまくり、もうほとんど銀幕スター(主にサモ・ハン・キンポー)状態だし、巻末のインタビュウではかの遠藤雅伸氏をして、初対面で意気投合して「ふたりでソーブランドに行った」話の真贋について語るなど、見どころ満載。そしてこのソーブランド話で「それは新宿のソーブランドですか?」と遠藤氏に畳み掛けるインタビュアーもただ者ではない。……つかどうという流れのインタビュウなのかしら。

「名人17連射説」「名人逮捕説」など、キャッチーな話題も事欠かぬものの、本書の神髄はこうした部分にあると個人的には思っている。名人が嫌いだったのはナスの味じゃなくて音だったのはどちらかというとキャッチーな部類だろうが、かの毛利名人と対決して話題となった映

画「GAME KING」が後に「1999年のゲーム・キッズ」で知られる渡辺浩武氏がゲーム業界と出会うきっかけになったというのだから面白い。このインタビュウの肝であろう無敵ロムの有無などより、そうした人のつながりやその後の彼らの歩みにこそ感動的な価値があると思ってしまう。「高橋名人の妹」としてゲームキャラバンに帯同していた、うちやえゆか氏は今でも「プリキュア」のテーマソングを歌って活躍してる、なんていい話じゃありませんか。

そう、「ファミコンブーム」昭和時代」という前提の下に読み込むと、この本はきつと「10倍面白くなる」。名人をはじめ虚実併せ持った昭和を通り抜けた英雄たちの後日談は、かけがえのない魅力を放っている。

ただ惜しむらくは本書謎の企画、「辛つま料理クロスレビュー」のお相手が同じ時代を通じてきた浜村通信氏(浜村弘一。エンターブレイン代表取締役)や前述の加藤氏、水ピン氏(水間勇一。「ファミ通DS+Wii」編集長)、あるいはちよつと「ジョジョ」の作者に似てる青年編集長(長田英樹。「ファミ通」編集長)とかがいたら良かったのに、と思うのは贅沢なんでしょうか。

素晴らしき

シューティングの

世界観。

魔女は魔女っ子にあらず!?

本誌「V.O.I.3」の「魔女っ子シューティング特集」にあるように、「萌え」という意味において魔女っ子シューティングの扉を開いたのは、1991年にアーケードで稼働を開始した『コットン』だろう。シューティングと魔法少女の組み合わせは新鮮だった。

では、魔女シューティングの元祖といえは何か? この答えは難しい。手元の資料などを調べてみると、雑誌「マイコンBAS-Cマガジン」の1983年12月号に、ハドソンのX1用の横スクロールシューティング『魔法使いマハルト』の広告が載っていた。これが古そうだが……。ちなみに紹介によると「マハルトおばさんは魔法使いです。大王様の命

◎ 今回のテーマ ◎

魔女の乗り物

～ほうき以外の可能性～

Text- 卯月鮎 (フリーライター)

令で人間界に住んでいて、年に一度……報告書を持って行かなければなりません。特に今年は、100年に1度の昇進試験、今までの修業の成果を見せれば、毎年、人間界を往復しなくてもすむのです」とのこと。冒頭の「マハルトおばさん」が、もし「高校生になったばかりのマハルト」だったら、ゲームの歴史も変わっていたかもしれないが……。ちなみにハドソンでマハルトという『迷宮組曲』のラスボスが思い浮かぶ。何か関係があるのだろうか。

ほうきだけとは限らない!

さて、ゲームの元祖ではなく、魔女自体の起源はどうか。現在の「三角帽子をつけてほうきで空を飛ぶ魔女」は、比較的新しい概念と言える。基本的には15世紀から17世紀、

中世末期から近代初期にかけてヨーロッパで魔女裁判が頻発していたあたりに原型が生まれた。15世紀中頃のマルタン・ル・フランの長編詩『Le Champion des Dames』(貴婦人の擁護者)では、ほうきにまたがった魔女の図像が登場している。その後裁判が沈静化し、過去のものとなった17世紀末、18世紀初頭、魔女は画家や作家たちによって好んで題材に取り上げられ、そのイメージは次第に固まっていた。

というわけで、「魔女IIほうき」が絶対というわけではない。たとえば、ロシアの民話の魔女バーバ・ヤーガは木や銅の臼に乗っている。シューティング的に考えればかなり防御力に長けた機体に見える。弾が飛んできたら臼に潜ってかわせばいい。ただし、「臼が地面につけた跡をほうきで掃いて消しながら進んだ」という描写もあるので、超低空飛行で木や家をよけながら戦うゲームになるだろう。

また、ほうきが定着する以前はヤギにまたがって飛ぶというのも一般的だったようだ。ヤギは雄ヤギで、悪魔の化身。これは魔女が対空を、ヤギが対地を担当する2WAY攻撃用の機体とさえそう。もうひとつ、

魔女は塗り薬で空を飛ぶこともある。2世紀の古代ローマの小説、アプレイウスの「黄金のロバ」には、体に「香油」を塗ってミミズクに変身して空を飛ぶ女パンフレエが登場する。それが中世になると、薬を塗っただけで空を飛ぶようになり、その薬のレシピも複数あったそう。たとえば、ルネサンスの医師で数学者のカルダーノによると必要なのは「ドクムギノヒヨスノドクニンジンノ赤と黒のケシノレタスノスベリヒユ」で、それぞれ0.0648g(1グライン)を用いるとある。レタスだけなら調達できるが……。まず、これらを地上面で集めるのがプレイヤーの目的だ。



写真は『コットンオリジナル』。PlayStation®Networkゲームアーカイブスにて600円(税込)で配信中。1991年稼働のアーケード版『コットン』を忠実に移植している
SUCCESS 991 2000

参考文献

フェルナンド・ヒメネス・デル・オソ 蔵持不也、杉谷綾子訳「図説 世界魔女百科」原書房
田中雅志「魔女の誕生と衰退 原典資料で読む西洋悪魔学の歴史」 交社



上村建也の 「好きにせんかい！」

新連載
第1回

編集長に無理矢理お願いして、上村が
好き勝手に書き散らかす場を頂戴した。
私を知る方も、知らない方も、今号より
お付き合いのほど、よろしくお願い申し
上げる！

上村建也 Tatsuya Jemura

Profile ●東亜プラン在籍時、『タイガーヘリ』『飛翔鯨』『究極TIGER』『ヘルノアイア』『ゼロウイング』『アウトゾーン』『ドギューン!!』の開発と作曲を担当。攻める爽快感を重視した「がむしゃら」に遊べるゲームの作風と曲調がプレイヤーから熱い支持を集める

32年ぶりにバンドやってみた。なんか 学生時代よりめっちゃ楽しいんだけど？

東亜プランでシューティングばかり作ってた時代から四半世紀を経て、ここ2、3年、私の趣味の土俵はなぜかどんどんバーチャルから現実世界に移行してきている。町内会のソフトボールチームに加入したり、テニススクールに通い始めたり、趣味ではないが「青少年指導員」などという全く自分に不似合いなボランティア活動にまで足を踏み入れている。おかげで生活地域での人付き合いもずいぶん増えて、非常に面倒くさいことこの上ないのだが、意外にそれを楽しんでいる自分に驚いている。ある意味、これも「リア充」ということか。

そして昨年は念願のバンド活動を開始した。

一昨年末、『雷電』シリーズの爆音カバーバンド[HEAVY METAL RAIDEN]でギターを弾く、東京・高田馬場のゲーセン・ミカド店主のひと言「雷電vs究極タイガーのライブをやりたい」という誘い文句に乗せられたのがコトの始まりだ。なかなかそそるキャッチではないか！

幸いにも、東亜時代に私が作曲した【Dogyuun Magic】(※1)をレパートリーに持つ[16shots orchestra]というバンドから、私のゲスト参加について快諾を頂き、目出度く「ギタリスト上村復活計画」がスタートした。

しかし自分のギターの腕前が、ミュージシャンとしては非常に悲しいレベルであることを痛切に自覚している私自身としては、実のところ、内心は不安でいっぱいだった。自分的にはお遊びで始めたこの話だが、現実に入前で演奏を披露する機会があるとすれば、聴きに来てくれるお客さんに対して「お遊びだから」と笑ってごまかすには今の私は歳を食い過ぎている。う〜ん……ヤバイなあ……。

【OUTZONE】収録の時(※2)に、社会人になって久しぶりにギターを弾いた。その時に買ったギターとア

ンプ・シミュレーター「POD」を物置から引っ張り出して、いざ弾いてみたら、案の定、指が動かない。指の腹も痛い。何より自分で驚いたのが、単純な8ビートのリズムが正しく刻めないことだ。これはもうテクニク云々の話ではなく、身体的音感能力が衰え、錆びついていたのだ。

三ヵ月後。焦りながらもぼちぼちと【Dogyuun Magic】のフレーズを体が思い出した頃、初めてバンドとして音合わせを行った。そしてまたしても自己嫌悪に沈んだ。

「あんな音を出したい」「こっちのほうがカッコイイ音」などと、家でちまちまと練習しながら、並行してエフェクターなどのステジングを想定した機材を徐々に買い足すのもなかなか楽しい作業だったが、いざリハースルスタジオで爆音を出してみると、頭の中だけの想定など全然意味がないことを痛感したからだ。実際のステジで使用する音量に出来るだけ近い状況で音作りをしなければ使える音は見つけれないし、自分が求める音を素早く作り出すことも、それなりの爆音経験を積まなければ出来ないと、学生時代にも感じていたことを、今さらながらに思い出した。

そんな試行錯誤の練習を繰り返しながら、昨年の10月13日に、ようやく念願のステージに立つことが出来た。『雷電』シリーズの作曲者である佐藤豪さんの結婚披露ライブパーティに、演奏者としてお招きいただいたのだ。大学生以来、実に32年ぶりのステージは、弾いている時から酷い演奏であったことは自覚していたが、それでもめっちゃくちゃ楽しかったし、聴いてくれた人たちがとても盛り上がってくれたことは本当に嬉しかった。フアンみんなに助けてもらえたことが一番の成功だった。

それは昨年2回目のステージとなった、新潟でのゲーセンイベントで演奏させてもらった時も同じだった。なんちゃってギタリストである拙い私の演奏で、お客さんと一緒にこんなにも楽しい時を共有できたのは、私の作ってきたゲームに対するフアンの方々の強い思い入れのおかげであり、そのことは演者である私のほうが、逆に皆さんから多大な感動を与えてもらっていることを感じた。この「リア充」は何事にも代え難く、たまらない。

※1【Dogyuun Magic】アーケード用ゲーム『ドギューン!!』(発売・開発 東亜プラン、1992年稼働)の1面BGM。サントラCDのアレンジバージョンでは自分でギターを弾いた。

※2【OUTZONE】収録の時 アーケード用ゲーム『アウトゾーン』(発売・テクモ、開発 東亜プラン、1990年稼働)のサントラCD。こちらもアレンジバージョンではギターを弾いた。

か つて隆盛を誇り、ビデオゲーム産業の礎を築いたと言っても過言ではないシューティングゲーム、しかしながら、現在はシューティングゲームは残念ながら、ゲームセンターの中心的ジャンルとは言えない状況にあります。どうすれば再びシューティングゲームが活況を取り戻せるだろうか？ その可能性を、さまざまな角度から考えてみましょう。

ゲームの歴史から未来を考える シューティング 考現学

Text 市川幹人(マインドウェア)

Profile

1971年東京生まれ。1987年(高校2年生時)にM.N.M Software創立。1991年(20歳時)にM.N.M Softwareを法人化。1995年に社名をマインドウェアに変更。以降50本以上のゲームソフトのプロデュース、ディレクション、ゲームデザイン、プログラムを担当。シューティングゲームとしては日本初の1点切り替え機能を実装した『スタウォーズ アタックオンザデススタ』(X68000)、『スタトレダー』(X68000)、『スラップファイトMD』(メガドライブ)を手がけた。近年では『カタチのゲーム まるぼつしかく』(Wiiウェア/任天堂)、『燃やすパズル フレイムアイル』(DSiウェア/任天堂)の監督、ゲームデザイン、プログラムを担当。最新作『Super Chain Crusher Horizon』(Windows)がPLAYISM、DESJRA、GREEN MAN GAMINGから配信中。

第5回 最初の1コインを入れてもらうこと

前号では、残念ながら大手メーカーがシューティングというジャンルから去り、中小のメーカー・個人が多く作品を発表することになったことを記しました。意外にもこのことはメリットも多いことについて記しました。

今回は、シューティングゲームがゲーム内容とは別の面で損をしていること、ほかのジャンルのゲームで

ゲーム内容以外で得した例を挙げます。

「本誌を愛読されている皆様のようにシューティングゲームの情報を自ら収集されている方々」ではない人々に遊ぶ前に面白さが伝わる必要性、これができるか否かで状況が大きく変わること、近年発売されたシューティングゲームにおけるこのことのわかりやすい例を記します。

ゲーム自体も良かったが、面白さが爆発的に大勢に伝わった理由

1983年に任天堂から発売された業務用ゲーム「マリオブラザーズ」(後に家庭用にも移植され、こちらで初めて遊んだ方も多いと思います)では標準設定で1コインで2人で遊べるようになっており、このことがインストラクションカードの上部に記されていました。

この頃、2人で同時に遊べるゲームはほとんどなかったのですが、「2人で遊べば100人分、友と遊べば又楽し！」とインストラクションカードにはルール説明よりも前にこれらのことが掲載されているのも特筆すべきところでした。

1人より2人で遊ぶことの楽しさ、1コインでその楽しい2人同時プレイ

イができることをゲームのルールよりも前に説明していることは、最初の1コインを投入してもらうことが非常に重要なアーケードゲームにおいて見事な作戦と言えるでしょう。

筆者がプロデューサー、ゲームデザイナーを担当したゲームが任天堂から発売されていますが、最初に任天堂に提案した後に担当者から「やったらはまる、遊んだらはまる」という言葉はNG、お客さんは遊ぶ前に買うか決める」と言われたのですが(ここ数年では体験版のあるゲームが相当に増え、若干状況は変わりますが)まさに、この遊ぶ前に入れる最初の1コインのこと



タイトルの直後に最も大きな字で2人用でも100円で遊べることが記されています。その少し下の方に、2人で遊ぶと楽しいということが記され、特徴が即座に伝わるようになっていました。※引用図版出典:『マリオブラザーズ』インストラクションカード(1983年 任天堂)

が、業務用ゲーム「マリオブラザーズ」の時に実行されていたのです。特にグラフィックに依存せずにこの「遊ぶ前に入れる最初のワンコインを入れさせる説得力」が実現されていることは、見事です。

ゲームセンターの経営者の多くは100円の積み上げで売上を形成する商売の厳しさを知っている人が多いたのですが、標準設定を1人でも2人でも100円でプレイ可能にするということは、2人でも100円でプレイできるほうが結果的に売上増に繋がるというリサーチが必要であり、1人でも2人でも100円で遊べるお店」と、2人で遊ぶときには200円必要なお店」の両方のケースでロケテストを行わねばならないのですが、黎明期にすでにマーケットの戦略を感じさせ、後の大躍進が偶然ではないことを感じます。

90年代以降、シューティングゲームといわず、ロケテストがロケーションでのテストという役割ではなく、お祭りや盛り上がりつつあることのPRとして利用されています。

ロケテストが、発売前にゲームへの興味が極めて高い顧客」にのみPRするということでは、発売後稼働し続ける限りPRし続けていた「マ

リオブラザーズ」のインストカードのような慧眼とも言えるアイディアは現れないでしょう。

近年のアーケードゲームの中でも特にシューティングゲームでは新規顧客開拓の努力はほとんどどうかがないのに対し、ロケテストお祭りといった扱いが目立つのが残念です。

また、高難易度化の一途をたどってしまったこのジャンルですが、この「マリオブラザーズ」のようなサード精神旺盛で、ゲーム人口を増やした、結果的にインカムも上々といったような「Win-Win」となる仕組みを採用したゲームがほとんど見られなかったことも残念でなりません。

日本のゲームが海外に比べ停滞気味であるというニュースは経済面のニュースに多数掲載されています。アーケードゲームを発売したところある上場企業では、「マリオブラザーズ」を発売した任天堂以外すべてのメーカーがリストラを行っています。

上場とは、国が許可を与えている証券取引所から一定の基準を満たす会社として、一般から資本を集める許可を得ている、ということ、国の安定を担う雇用の義務（多くの資本のある会社ゆえの多額の納税、多くの雇用）があるはずで

ロケテストをお祭りとして使い、営業マンが持つてくる資料のインカムは参考にもならないようなていたらくで、株主総会の質疑応答も途中で打ち切る、という欧米であればこれが原因で役員総辞職とならざるをえないような暴挙に出たメーカーもありました（残念ながらこのメーカーは近年シューティングゲームをアーケード用にも出している）。

さらにはリストラ（会社が存続しなくなるとは何もならないので全面悪ではないが安易な雇用、解雇を繰り返している会社が多いと言わざるをえない）は行うという状況では、シューティングゲームのみならず、これからの日本のゲーム業界の未来が明るいとは言いがたいです。

2012年、任天堂も赤字に転落してしまい大きなニュースとなりましたが、それでも為替差損がなければ十分に黒字です。国内ゲームメーカーの中でダントツの売上を残し、30年近くリーディングカンパニーであり続けています。

理由のひとつには、昔からしっかりと地に足のついたアプローチがあること、最近では業績の状況株主総会での発表、質疑応答が極めて透明性があり経営ビジョンがはっきりし

ていること、そしてこれが伝わりやすいことが大きく起因していると言えます。

『ダライアスバースト アナザークロニクル』

「家で遊べないゲーム」で、ゲームセンターのメリットである直接空間を共有して遊べるゲーム」である「ダライアスバーストアナザークロニクル」（以下、「ダライアスバーストAC」）が2010年末に発売されました。9月に行われたJAMMAショー（アミューズメントマシンショー）でも好評、発売価格も手頃、そのまま家庭用に移植することはほぼ不可能なのは誰の目に見えても明らか、ゲームセンターならではのゲーム機として非常に注目を集めました。

カードでプレイヤー認証を行い、タッチパネルが付きセンターモニタのある「麻雀格闘倶楽部」以降のタイプのビデオゲーム以外は、強い衰退傾向かつこの先期待感の持てるタイトルがほぼなかった時に、シューティングゲームファンの人、かつてシューティングゲームが好きだった人に主に次の3点が魅力的な作品としてリリースされました。

・『ドライアス』という知名度抜群の

・『ドライアスII』以来のマルチ画面の『ドライアス』
・4人同時プレイ

販売価格も100万円を割り、近年の大型筐体化、センターモニターとネットワークを活用したゲームと比べ、ゲームセンターにとって非常に良心的と言える価格でした。近年の筐体ものをはじめとする価格の高騰をかんがみると、150万円くらいだとしても特に高いとは思わなかったでしょう。多くのゲームセンターが財政的にも苦しい中、大手メーカーからこの価格で新作を発売したのも相当に評価しています。

筆者も1ファンとして非常に高い期待をしていたのですが、次に述べる特徴①②③があることで、ひさびさに売上のにもお店にとって貢献度の高いゲームになるのではないかと期待していました。

特徴① 3ステージで終了する

3ステージで終了というルールを採用することで、難易度も大胆に落とし、シューティング上級者以外の人が取り付く島もないような状況を解決しています。また上級者がプレイしても3ステージで終了するので、極端に長いプレイ時間にならず、対戦格闘ゲームの登場までの間アーケードゲームに宿命的に付随し解決策が見いだせなくなっていた回転率の課題を解決しました。

特徴② 4クレジットで遊べる

「残機無限エントリ」
4クレジット(稼働当初は1クレジット200円だったが現在は100円の設定が主流)で最後まで遊べるモードを搭載、回転率を重視せざるをえないアーケードゲームの中で久々に割安感のある料金モードも実装することで、難易度の高騰によりシューティングゲームから去ったプレイヤーを呼び戻す効果を期待していました。

特徴③ 店舗対抗となる

ミッションモードや各種イベント
不特定多数の人が遊びに来るゲームセンターに設置されるゲームの特

徴を生かしたことで、プレイヤーごとのスコアランキングのような競争ではないネットワークの使い方、ゲームセンターに居なくても、行きつけのお店の台の攻略率などの状況が気になり、お店に足を運びたくなる仕組みとして、ゲームセンターへの集客効果を望めそうに思いました。

特徴④ ゲーム内容以外の面からも攻める、質的变化につながる付加価値を付けた新商品というのは、あらゆるマーケットにおいて非常に重要でありながら、シューティングゲームではほとんど見られませんでした。

特徴⑤ アーケードゲームにおけるこのたぐいの成功例は「麻雀格闘倶楽部」に始まったネットワーク、タッチパネル、カードによるプレイヤー認識、センターモニタが存在するゲームでしょう。

特に「麻雀格闘倶楽部」ではちょうどこのゲームがヒットする頃、脱衣麻雀が多かったこともあり、メーカー直営店を主とした多くの店舗から麻雀ゲームを撤廃しようという流れにありました。が、「麻雀格闘倶楽部」のヒットにより、ほとんどのお店に「麻雀格闘倶楽部」か「MJ」が設置される状況になりました。

特徴⑥ 「麻雀格闘倶楽部」も行って

と自体は麻雀なのでゲーム性の変化という意味では何も変わらず、シューティングゲームが進化の歴史を歩んだ中で登場した数々の「新フィーチャー」のような新しさは何もないのですが、ネット、カード、タッチパネル、センターモニタという、いずれもプレイヤーが接する画面の外にあるものによって大きく価値を高め、新たな客層を呼び込み、今となってはカードによるプレイヤー認識のないゲーム、センターモニタのないゲームのほうが少数になってしまいました。店舗によっては現在も32席設置され、小さい雀荘よりも席数があったり、「MJ2」の最盛期には中古が新品よりも高くなり、センターモニタ+4サテライトで1000万円を超えることまで発生したりと、まさに付加価値によってゲームセンターの風景、アーケードゲームの筐体の形すら変えたと言えます。

特徴⑦ この「麻雀格闘倶楽部」のような

「ゲーム内容以外の質的变化につながる付加価値」をシューティングに持ち込んだのが「ドライアスバーストAC」と言えるでしょう。
筆者は自身の感じ方とプレイヤーの方の印象、売上などの数字のずれ

が大きいとゲームの作り手として、ゲームの取り扱い業者として致命的であると考えているので、毎回気になるゲームがあると、多くの人（極力、男女、ゲームへの関心度の高い人、そうでない人など、いくつか違う境遇の人たちを含むようにしています）にそのゲームを薦め、できるだけ一緒に遊び、感想を聞いてみることにしているのですが、「ドライアースバーストAC」は90年代後半以降のシューティングゲームの中で最も評判が良かったゲームでした。

ほとんどの場合、この評判と売上が大きく乖離することは非常にまれなのですが、ところが「ドライアースバーストAC」はまさにこの悪い方に「まれ」な結果になってしまいました。

ロケテスト、JAMMAショーでの盛況ぶりとは裏腹に、売上のにはたいへん厳しい結果が出てしまいました。多くのゲームセンターで壊滅的と言って過言ではないインカム状況となり、中古市場に直ちに出来ることと成ってしまいました。

残念ながら「遊ぶ前に入れる最初のワンコインを入れさせる説得力」が、多くのお客さんに伝わらなかったと言わざるをえません。

このようになった理由

遊んだ人の評判は良く、売上の良い店では2年以上経過した現在も十分戦力になる売上なのに、一方で導入3ヵ月と持たず中古に売り出す店もあり、その値段も捨て値のようになつてしまふ。これは、多くのお店でこのゲームの面白さ、良さが伝わっていないことに起因しています。

前述のとおり「お客さんは遊ぶ前に最初の1コインを入れるかどうか決める」人が圧倒的多数なので、この面の要因と思われる要素を、次のように分析します。

分析① 屋根と柱がプレイ光景を周囲から見にくくしているのでは？

「ゲームセンターのゲームはプレイしている画面と楽しそうにプレイしている人が最大の広告」になります。4人同時プレイでワイワイやっている姿が見えれば、遊んだことがない人も楽しそうに感じるのではないのでしょうか？

しかし、このゲームでは筐体に屋根がついていてモニタの向かいに柱があり、プレイしていない人が遠めに見て、プレイしている人たちの様子

が見にくい。「遊ぶ前に最初の1コインを入れるかどうかを決めるうえで、他人のプレイが見えない」。これではさまざまなゲームが設置されているゲームセンターでハンデを負っていると云わざるをえません。

このことはJAMMAショーの会場で複数業者の人が懸念をし、特に「スペースインベーダー」以前より遊技場を手がけている人にはあきれ返っていた方もいました。

この屋根はほかにも弊害があります。遠めに見ても明らかに閉塞感のある雰囲気、筐体上部には「頭上注意」と書かれている（これは屋根がつく以上PL法の関係もあり必須）が、プレイヤーの方々はゲームセンターには遊びに来て楽しい気分になりたいわけですので、そのゲーム機、遊戯機器に「頭上注意」と書かれていることは、新規のお客さんを遠ざけはしても、呼び込むことにはないと思います。

分析② 「残機無限エントリー」が筐体に座るまで客に伝わらない

4人で遊んでも4クレジットで最後まで遊べる大サービスマードと言っても過言ではない「残機無限エントリー」があることがほとんどPR

されていません。

新規顧客をつかむうえで、あらゆるサービスマードで「お買い得！」であることのPRは常套手段です。標準でこの大サービスマードと言える「残機無限エントリー」があることは、相当に大きな特徴だと思うのですが、筐体に入り込んでからやっと発見できる程度にしか記されておらず、公式HPでもひと目でわかるようには書かれておらず、非常にもったいないことになってしまっています。

初級者やシューティングゲームから去ってしまった人呼び寄せるモードとしての期待が持てるだけに、初めてこのゲームの筐体を前にした段階で十分に伝わるようでないのは残念です。

何度も記しているとおり「お客さんは遊ぶ前に最初の1コインを入れるかどうか決める」ので、この大サービスマードと云える「残機無限エントリー」が、最初の1コインを入れないとわからないという、非常にもったいないことになっています。

前述のとおり、80年代前半に発売された『マリオブラザーズ』ではインストラクションカードのトップに「1コインで2人で遊べる」こと「2

人で遊ぶと楽しい！」ということがPRされていることと比較すると、

いかに伝わりにくいものになってしまったかが理解できると思います。

このような結果、ソフトウェアとしては新規顧客、初級者の方、かつではシューティングゲームを楽しんでいた方にもPRできるアイディアがありながら、結果的に「ドライアス」シリーズファン向けの続編にとどまっていた。

もっと、店舗で有効な、外見的に、ひと目で伝わる効果的な工夫が必要なのです。

お店のちょっとした工夫でこれらを解決

ゲームセンター経営者の中にいまだに「この業種は設置産業！」と言っている人がいますが、そのような考え方は、あらゆる面で良くできていて、欠点が少なく、欠点の小さいゲームが発売されない限り、ゲームセンターに来るお客さんを増やすことはできません。

「ドライアスバーストAC」の欠点は、ゲーム内容の細かいフィーチャーのたぐいと違い、お店の工夫で改善可能だと考えます。

その方法は、次のとおりです。

解決策 「残機無限エントリー」をPRするPOPを作って筐体に付ける。

ネットを使った多くのゲームでは、料金体系が変更されるとお店が「1コイン3クレジット！」というようなシールを貼ったり、メダルゲームでサービス設定にした台にPOPが貼ってある光景は多々見かけます。

スーパーや量販店では特価になっている商品の前にのぼりを立てる、POPを付けるのは当たり前なのですが、どういうわけかこの「残機無限エントリー」が筐体の中に入る前に伝わるPOPのたぐいを、筆者は見ることがありません。

「残機無限エントリー」という、ゲームに詳しい人でないとひとことでピンと来ない用語ではなく、たとえば1クレジットが100円設定ならば「400円で最後まで遊べるよ！」とか「400円で君もエンディングまで見られる！」というような、少しくだけた表現でPOPを作り、筐体の外側に付けて伝えれば割安感が伝わり、「ちょっと関心を持ったけど未プレイの人」を呼び込めると思います。現在、設置店舗で撤去を考えているようなお店は、特に撤去する前に一度このことを試してほしいです。

この「残機無限エントリー」では

残念なことに、反対に「残機無限エントリーで遊ばないように！」というたぐいの張り紙がしてあるお店が複数ありました（そして、そのお店には現在設置されていません）。これはゲームセンターが自らお客さんを減らしているような行為であり、絶対にしないしてほしいことです。

「残機無限エントリー」ではスコアランキングに記録が残らないため、このモードで遊ぶ時間が増えることで、ランキング争いの邪魔になると考えたのかもしれませんが、これではせっかく多くの人が最後まで遊べて満足感を得られるアイディアを開発チームの方が用意してくれているのに、全く生かしていない状況になってしまっています。

できれば屋根も取り外したほうが良いのではないかと思うのですが、購入時から著しく形状が変わった場合に対人・対物の保険が利かなくなる可能性もあるので、薦められません。シューティングゲームがお客さんを取り戻すことに大きく貢献できるポテンシャルがあるゲームであるだけに、この屋根と柱が、ちょっと関心を持った人がどんなゲームかをプレイ前に知ることへの遮蔽板となっているのが非常に残念です。

今回の最後に

「ドライアスバーストAC」を例に、純粋なゲーム内容以外の面でゲームが得すること、損してしまうことについて今回は記しました。

海外産のアーケードゲームのマニュアルにはSERVICE MANと書かれています。まさにゲームセンターの店員はサービスマンなのです。家庭用ゲームと違い、プレイ空間にこのサービスマンが必ずいる（無人での店舗営業は風営法上許されていません）ことを生かし、ゲームが損してしまった面を挽回できることにについても記しました。

特に、シューティングゲームというジャンルは古典的であり、全盛期と呼べる時期が長かったこともあり、現在のFPSのようにはいかになくとも、現状よりはかなり回復が見込める潜在性があると思っています。今回は、このゲームセンターでの運営の工夫、特にシューティングゲームは歴史が長いこと、名作が非常に多いからこそ全盛期があったことのメリットを生かした、ゲームセンターの運営面のことについて記そうと思います。

『スタークルーザー』新譜CD発売記念

山中季哉インタビュー



Toshiya Yamanaka

アルシスソフトウェア、トレジャーを経て現在フリー。『スタークルーザー』の唯一無比なFM音源ジャズ&ロックは、多くの人々を魅了した。そのほかにも『プリンス・オブ・ペルシャ』『罪と罰』など代表作多数。

「ミュージシャンズ・ミュージシャン」という言葉がある。一般の音楽リスナーよりも、むしろ音楽家たちの間で評価が高いミュージシャンのことだ。山中季哉氏はさしずめ、ゲーム音楽界におけるその代表格と言えるかもしれない。往年のパソコンゲーマーなら誰もが震えた『スタークルーザー』でさえ、音源化されたのはごく最近のことなのに、それ以前から山中氏に隠れた賞賛を贈ってきた作曲家は、並木学氏、渡部恭久氏、与猶啓至氏、故・梅本竜氏……と枚挙に暇がないのだ。これまで決して表舞台に姿を現すことのなかった氏の詳細が、いま明らかになる。

interview=hally(VORC)

FM音源ファン必見！ アルシス伝説の全貌。

このたびの新作アルバムについてお訊きます。『スタークルーザーII』から20年を経た現代に、新たな架空続編セントラをリリースすることになった経緯を教えてください。山中 最初はそういう意図はなかったんですよ。ただ現在「スタークルーザー」の商標を保有しておられる方が、このタイトルで何かやりたいということだったので、テーマがそこに落ち着きました。実際にゲームも作れたら、本当はそれが一番良いんですけど。曲は企画が動き出

してからぼちぼち作り始めたものですが、実はアルバムに収録しているのと同じくらいの曲数を、いったん全部ボツにして、最初から作り直しているんですよ。プランクが長かったのすごいスランプに陥って、曲の質自体もあまりよくならなかったの。結局アルバムが形になるまで二年近くかかってしまいました。アルバムになった曲も、まだ完璧ではないと思ってはいたんですが、細江慎治さん（※1）のマスターリングでかなりいい仕上がりになっていただきました。私、実はミックスがあまり上手じゃないんですよ（笑）。

まさに山中さんらしい、極上のジャズロックアルバムになりました。

山中 今回1曲だけ、「to aggressive」という激しめの曲が入っていますよね。最初はああいうのを期待されていたんですけど、年齢のせいとかどうか、どうしても音が落ち着いてきちゃうんですよ。作りたいっていう意欲はあるんですけど。

あれも直球のハードロックというよりは、やはりジャズ色が強かったですね。現在の作曲環境は、どのような感じでしょうか？

山中 ほとんどソフトシンセですね。実は今回1曲、自分で作ったソフト

※1 細江慎治 元ナムコの音楽担当にして、いわずと知れた現・スーパースーパー代表取締役。担当作は『ドラゴンスピリット』『リッジレーサー』ほか多数。

シンセを使ったものもあるんですよ。

メロディやバッキングで結構いい音を出してくれたので。ソフトシンセに移行したのはわりと最近で、アレンジの依頼を受けるようになってからですね。以前は部屋の中がコクピットみたいになるくらいキーボードに囲まれていたんですけど、今はMIDI入力用キーボードと、コルグのTRITON(※2)くらいですか。それもほとんど使わないですけど。ハードシンセの頃はオールインワン型の音源モジュールを使うことが多かったんです。なかでもSC-88Pro(※3)が一番バランスが取れていて、特によく使っていました。大掛かりな機材でパッチを組んだりするのは、管理が複雑になるので苦手なんです。

——ギターへのこだわりが本作でもひしひし感じられました。あれもソフトシンセで？

山中 そうです。本当は自分でもあれくらい弾きたい、という願望から出た音です。そういう願望は昔からあって、かなり練習もしたんですけど、うまくいかなかった。「スタークルーザーII」のアルバムは実際に自分で弾いた簡単なソロが入ってますが、あれが自分の腕前の限界なんです。

作曲のアイデアは、どんなところから？

山中

ビジュアル的なものから得ることが多いですね。ゲーム音楽の場合は、制作中のゲーム映像とか絵コンテとかある中で作るんですけど、今回はそういうものがなくて、プランクもありましたし、すごく苦労しました。最初スランプに陥ったのはそのためです。当初は具体的なイメージがないままに、とにかく何でもいから曲を作ろうとしていたんですが、それもまずいだらうというところで、「スタークルーザー」の情景に近いものをネットなどから引っ張り出してきて作りました。

——今回アレレンジ曲をご提供の渡部恭久さん(※4)とはご面識がおありでしたか？

山中

いえ。実は渡部さんも細江さんも、ゲームミュージックの有名な作曲家の方だということは、恥ずかしながら今回初めて知ったんですよ。渡部さんのアレレンジは、やはりシューティングゲームをしたくなるようなノリがありますね。ちよつと「スタークルーザー」とは違った雰囲気ですが、さすがだなと思いました。すごくいい曲に仕上がっていたので、自分の曲が食われるんじゃないかとヒヤヒヤしましたよ(笑)。

ゲーム音楽デビュー以前

——幼少時や少年時代には、どんな音楽を聴いておられましたか？

山中

子どもの頃は特に何かが好きということはなくて、父親の買っていたレコードを適当に。ほとんどクラシックでした。ひとつだけよく覚えているのは、ベンチャーズの「赤鼻のトナカイ」です(※5)。

自分で選ぶようになったのは、中学生、高校生くらいかな。やっぱりギターがきっかけなんです。フュージョンがまだクロスオーバーと呼ばれていた時代に、サンタナ(※6)を聴いてすごくカッコいいと感動して、レコードを買ったのが始まりですね。

その後に、カセットテープのコーナーシャルで渡辺香津美(※7)がギターを弾いているのを聴いて「すごい！誰だこれは！」と思ってレコードを買って。私はコンサートって、過去2回しか行ったことないんですよ。それが渡辺香津美とカシオペア(※8)。目の前で見た彼のライブは本当に圧巻で度肝を抜かれましたね。「ああいう風にやりたい、でもできない、どうしようか」と思うようになった。

※2 TRITON KORGより1999年に発売されたキーボード。「ミュージック・ワークステーション」を謳い、高品質なPCM音源を搭載。サンプリング機能もある。

※3 SC-88Pro 一台でありあらゆる楽器の音を網羅できる「オールインワン型PCM音源」の代表格。1996年にロランドより発売。性能に比して低価格であり、使い勝手も良かったため、SC-55などの旧シリーズ同様、爆発的に普及した。2000年頃までのMIDI音楽データにとっての、実質的な標準音源といえる。

※4 渡部恭久 「Yack」の通称で知られる、ニタイトのサウンドクリエイター。代表作に「メタルブラック」「閃光の輪舞曲」「ボダダウン」ほか多数。予定調和に終わらない独特のサウンド展開を得意とする。

※5 ベンチャーズの「赤鼻のトナカイ」 1965年の大ヒットアルバム「ベンチャーズ・イン・クリスマス」に収録。インスト物で、イントロがビートルズ「アイ・フィール・ファイン」になっている。

※6 サンタナ アメリカのギタリスト、カルロス・サンタナ率いるジャズロック・バンド。同ジャンルの先駆者のひとつとして、ラテン・ロックの開祖。日本のファンたちには特に泣きのギターが絶賛された。

※7 渡辺香津美 1970年代に若き天才ギタリストとして、ジャズ・フュージョン界を席巻。のちYMOのサポートギタリストを務めたことでも知られる。コマーシャルで流れていたのは、彼の出世作として名高い「UNICORN」(1980年)と思われる。

※8 カシオペア 1977年結成。ギタリストの野呂一生を中心とするジャズ・フュージョンの代表格で、日本のゲーム音楽に少なからず影響を及ぼしている。山中氏いわく「大体私の作る曲は少なからずこのグループの影響を受けています。タイトルも確か似たようなのがあったと思います。神保彰と櫻井哲夫がいた頃のカシオペアが一番好きですね。ライブ盤「MINT JAMS」で「DOMINO LINE」という曲のベースソロを聴くと今でも鳥肌が立ちます」。

- 1986 ウィバーン (PC-8801、X1、FM-7、MZ-2500) [長野]
 1987 リバイバ (PC-8801、X1、FM-7、MSX) [山中] ほか3名
 1988 スタークルーザー (PC-8801、PC-9801、X1) [山中]
 1989 スタークルーザー (X68000、メガドライブ**) [山中]
 ウィバーン (IBM-PC) [山中]
 妖獣機甲兵ワ ドラゴン (PC-8801) [山中]
 遊撃王II エアーコンバット (PC-9801*) [山中・データ入力のみ]
 ナイトアームズ (X68000) [山中]
 1990 天下統一 (X68000*) [山中・PC-98からの移植のみ]
 プリンス・オブ・ベルシャ (PC-9801**) [山中]
 1991 大戦略III 90 (X68000*) [中野] [山中]
 エア コンバットII (PC-9801*) [山中・データ入力のみ]
 1992 スピンディナーII (PC-9801、X68000) [山中]
 エア コンバットIII (PC-9801*) [山中・データ入力のみ]
 プリンス・オブ・ベルシャ (スーパーファミコン**) [山中] [中野]

- 1993 スタークルーザーII (PC-9801) [山中] [中野] [矢口]
 零戦記 (PC-9801*) [山中・データ入力のみ?]
 1994 バトルZQUE 伝 (スーパーファミコン****) [矢口]

- * 販売 システムソフト
 ** 販売 NCS / メサイヤ
 *** 販売 ブローダーバントジャパン
 **** 販売 アスミック

■1994年に『スタークルーザーII for CD-Rom』(PC-9821/FM-TOWNS)が発売されているが、こちらはアルシスの販売 開発ではなく、販売はシヤパンホ ムビオ 開発はプロシ ト1である。

ったのが(自分の音楽の)原点なんです。だから似通ったモチーフやフレーズが出てしまうことが結構ありますよ。

それからラリー・カールトン(※9)にもかなり影響を受けています。その頃のフュージョン・ギタリストが自分の土台になっているのは間違いないです。

あとはマイケル・シェンカー(※10)とかゲイリー・ムーア(※11)といったロックのギタリストもよく聴いていました。特に好きなのはステイプ・ヴァイ(※12)。「パッション・アンド・ウォーフェア」がとても良かった。

——実際に自身でギターを手に取るようになるのは？

山中 中学・年ぐらいにアコースティックをやりました。高校に入ってエレキギター。バンドは、文化祭とかで、一時的に組んだ程度ですね。

私は基本的に目立ちたがり屋ではあるんですけど、表舞台に立つのは苦手なんです。それで多重録音を始めるんです。その頃MTR(※13)が安くなってきて、「お、こりゃ手が届く」と思って買いました。それでギターをピンポン録音していくと、今度は演奏を盛り上げるためのパッ

キングが欲しくなって、キーボードを弾いたりするんですが、ピンポン録音を続けていくと音質がどんどん劣化していったやうですね。パッキングをできる限り、回の録音で済ませたいと思うと、次はシーケンサーが欲しくなって、当時いちばん安かったコルグのSQD-1(※14)を買って、ローランドのJUNO-106(※15)を繋いで録音して……というのが、私の初めての打ち込み体験です。しばらくはそれとDX-7(※16)でなんとかしていましたね。

——その頃、打ち込みはあくまで脇役だったと。シンセもお詳しいですが、知識はいつどのようになつた？

山中 ほんの、時期ですけど、ヤマハの直営音楽センターでデジタル楽器の販売をしていたことがあるんです。そこにはショールームスペースがあって、ヤマハの製品だけでなく海外製の珍しいシンセ(※17)までいろいろありました。プロフェット5(※18)が来たときには、興奮しながらいじってましたね。

それからしばらくして、シーケンサーをローランドのMC-500(※19)に乗り換えて、キーボードや音源モジュールなどをいっぱい買いました(※20)。

- ※9 ラリー・カールトン ギターで「歌わせる」というメロディ表現技法を確立した、ジャズ・フュージョン立役者のひとり。代表曲ともいえる「Room 335」(1978年)は当時のギタースタールを席にした。
- ※10 マイケル・シェンカー ドイツのギタリスト。UFOを経て、マイケル・シェンカー・グループを結成。ハードロックの王道ともいえるソロプレイが特色。
- ※11 ゲイリー・ムーア イギリスのロック・ギタリスト。スキッド・ロウ、シン・ジャジーを経て、1982年にソロデビュー。正確無比な速弾きが有名で、特に日本での人気が高かった。2011年死去。
- ※12 スティヴ・ヴァイ フランク・ザッパ・バンド、ホワイトスネイクに参加し、1986年よりソロ活動を開始。音楽理論に精通し、複雑な旋法を得意とする。日本人ミュージシャンとの交流も多い。
- ※13 MTR マルチトラック・レコーダーの略。山中氏が購入したのは、1984年にTEACから発売されたPORTA ONEという4トラックのモデル。当時としては破格で、8万円くらいで購入できたという。
- ※14 SQD-1 KORG最初期のシーケンサー。1986年発売。打ち込みデータはクイックディスク(後にファミコン・ディスクシステムでも採用された小型磁気ディスク)に保存する。
- ※15 JUNO-106 ローランドから1984年に発売された、MIDI対応アナログシンセサイザー。扱いやすく価格も13万円台と手頃で、しかもポリフォニック(複数の音を同時に生じる)だったため、入門機として人気を博した。その個性的な音は現在もお、テクノ系のアーティストを中心に必要とされている。
- ※16 DX-7 1983年に発売された、ヤマハ初のFM音源シンセサイザー。煌びやかなデジタルサウンド、16音ポリフォニック、MIDI対応。価格も248,000円と性能に比して低価格だったため、誰もが憧れる超絶人気モデルとなった。
- ※17 海外製の珍しいシンセ プロフェット5のほかに、オーバーハイムのMATRIX12(あるいはMATRIX6?)、エンソニックのMIRAGEなどがあつたそう。
- ※18 プロフェット5 1978年にシーケンシャル・サキットから発売されたアナログシンセサイザー。5音ポリフォニックで音色記憶が可能という、当時としては画期的なモデル。一般的な楽器店ではお目にかかることのできない高級機で、輸入価格は150万円以上したという。YMOが使っていたこともあって、カリスマ的な人気を誇った。
- ※19 MC-500 1986年にローランドより発売。価格は15万円前後で、初めて一般に普及したMIDIシーケンサーとなった。データはフロッピーディスクに保存する。
- ※20 キーボードや音源モジュールなどをいっぱい買いました TX-81Z(ヤマハのFM音源シンセ)、FB-01(ヤマハのFM音源シンセ)、SPX-90(ヤマハのリバーブエフェクター)、MT-32(ローランドのLA音源シンセ)、TX-16W(ヤマハのステレオサンプラー)……などなど。「ありとあらゆるものに手を出していました」と山中氏は言う。

作曲を志したのはいつ頃？

山中 多重録音の機材を買ったときです。だからアルシスの仕事をするようになるちょっと前ですね。それを使って何か作りたくて、ギターメインで4曲ぐらいのデモテープを制作したのが最初です。

——作曲理論はどのようにしてご習得を？

山中 本とかで独学ですね。でも、ものになったかと言えば、あまりなっていないと思います。特にジャズ理論とかクラシック理論とかは、ほとんど。感覚的にやっているところが多いです。

昔の曲を聴くと、あそこがおかしい、ここはこうすればいいとか思いますけど、その当時は感覚的に、それがいちばんいいと思って作っていったんですね。

それで、作ったデモテープなんですけど、デモテープをBGM的に流すという電話サービスが何かが、当時あったらしいんですよ。私は送った記憶はないんですが、どういう経緯でか、私のものがそのサービスで流れていたらしく、アルシスの方がたまたまそれを聴いたそうで、「作ってくれないか」と連絡してきてくれたんですね。

アルシスソフトウェア時代

——ではゲーム音楽に関わるようになったのは、ほとんど偶然みたいな感じなんですね。その時点では、ゲームの音作りがどういうものなのか、まだよく分からなかったのでは？

山中 当時はイベント音響の会社に籍を置いていたんですが、その会社でMSX2を使っていたんです。

自分でも、ちょうど出たばかりの頃にHIT-BIT(※21)を買って、アセンブラで一生懸命打ち込んでいた記憶があります。

「イース」(※22)とか「シャロム」(※23)といったゲームもプレイしていたので、その音楽も耳に入っていました。「イース」のオーブニングが好きで、コピーしたりもしましたよ。

だけど作曲するときに、ほかのゲーム音楽を意識したことはなかったですね。

——最初は社員としてではなく、外注で制作していらしたということになるのでしょうか？

山中 そうです。アルシスに入社するのは92年頃、スーパーファミコン「プリンス・オブ・ペルシャ」のあた

りで、それまではアルバイトだったんです。

最初の仕事では、「こういったものに音を付けて欲しい」ということで、実際に動くビジュアルとかイメージを、PC-8801本体と一緒に貸していただきました。

それに、サウンドの開発機材としてX1も借りています。X1の開発環境には、もうサウンドエディタがあったんじゃないかな。それをバージョンアップしていったのは生魚清一さん(※24)です。彼は当時から「エアコンバット」シリーズ(※25)のコア部分などを担当していた、相当な腕前のプログラマーです。その片手間に、ミュージックエディターの機能追加をお願いしたりしていました。

私が一番最初に作ったのは、PC-8801版の「リバイバー」だったんじゃないかな。X1で作ったデータを、PC-8801用にコンバートして使っていたみたいです。後々、それぞれの機種用のミュージックエディターもできるんですけどね。

——「リバイバー」でのご担当は一部楽曲のみということですが、ほかの作曲陣(※26)はどのような方々だったのでしょうか。

※21 HIT-BIT SONYが発売していたMSXコンピュータのシリーズ。山中氏によると「本体とキーボードが分かれたもので、ビデオ編集機能のある、確かMSX2でも一番高い部類の機種だったと思います」とのことなので、1985年発売のHB F500ないしHB F700ではないかと思われる。

※22 『イース』 日本ファルコムより1987年に発売された、アクションRPG初期の大ヒット作。シリーズは現在まで続いている。音楽面でも高く評価されているが、FM音源版とPSG版では一部曲がまったく異なり、MSX2版はPSGのみでの演奏となる。

※23 『シャロム』 コナミより1987年に発売されたアクションアドベンチャー。MSXのみで遊べる作品で、人気作『魔城伝説』シリーズの完結編にあたる。これまたPSGのみながら音楽面での評価は高い。

※24 生魚清一 「妖獣機甲兵ワードラゴン」(手伝い)、IBM PC版『ウィバーン』(日本における実験的書籍流通版のための変更)を経て、『エアコンバット』シリーズの全プログラムを担当。そのほかにも『天下統一』(X68000プログラム移植手伝い)、『プリンスオブペルシャ』(PC-9801 プログラム移植/スーパーファミコン・プログラム・メイン)、『零戦記』(全プログラム)といった担当作がある。アルシス以降は、『グランツーリスモ』のメインプログラマーとして有名に。

※25 『エアコンバット』シリーズ 国産初のポリゴン表示によるフライトシューター『立体版遊撃王』(PC-9801)の流れを汲む作品。アルシスは『エアコンバットIII』までを担当した。

※26 ほかの作曲陣 エンドロールには山中氏のほか「S・SUZUKI」「J・FUKAHORI」「C IKEDA」のクレジットがある。どなたもフルネームは不明。



リバイバー

■PC-8801 ■アルシスソフトウェア
■987年8月

山中 実はまったく面識がなくて、わからないんですよ。私が機材を借りた頃には、ほかの方々の曲データは出来ていました。

——『リバイバー』のエンディング曲では、早くも山中さんらしさが発揮されていると思います。この当時、リスナーからの評判はお耳に届いていたのでしょうか？

山中 当時はまだ会社と距離がありましたので、私に直接は聞こえてこなかったですね。ただやっぱり常に「こういう風に思われているんだろ」と、気にはしていました。ある程度評価してもらえているのがわかったのは、やはり「スタークルーザー」からですね。

——『リバイバー』の次がその「スタークルーザー」ですね。ハードボイルドなSF世界と、ジャズ主軸の軽やかでファンキーなサウンドが絶妙に融合した一作です。PC-8801を皮切りに、実に多くの機種に展開したわけですが、機種と音源に合わせて、音楽も大胆にチューニングしてあるのが素敵でした。

山中 あれはほとんど気まぐれの産物なんです。移植するとき、まずその機種用のミュージックエディターにデータやテーブルを移して、そ

れからバランスを調整するわけなんですけど、その時ついでに音色もいじっちゃえと思ったりして。なかにはのめり込んで、いじりすぎたものもあったりします。ドツポにはまって、逆に悪くなっちゃったものもあると思いますよ。

どの機種の「スタークルーザー」がベストかというのは、しばしばリスナーの間でも議論になるところですが、山中さんご自身、そのときそのときで最良と思う音が違っていたわけですね。たとえばPC-8801版はサウンドボードⅡ（※27）とノーマルFM音源という二種類の音源に対応していますが、より高性能なはずの前者よりも、後者のほうが均整が取れているように聞こえます。

山中 サウンドボードⅡ版は確かに芸がないですね。あれのリズム音源って、音の細かな表情付けができなくて、ほかの音とのバランスが取りにくいので、あまり使いたくなかったんです。でも音数を稼ぐには使えないんですよ。

——PC-8801とPC-9801、あるいはX1とX68000など、まったく同じFM音源チップを使っているケースでさえ音を変えておられるのは？

山中 音源は同じでも、CPUが別

物なので、処理速度の違いから、ピブライトのかかり方とか、音色のマイルドさとかが、微妙に変わってくるんですよ。それに合わせてバランスを取ったことです。もっとも当時は、漠然と違うなと思っていただけで、そこまで理詰めで考えてはいなかったんですけど。

——現在から振り返ってみて、どの機種の音を、個人的に一番気に入っておられますか？

山中 今聴くとメガドライブかな。あれが、音色やアレンジが一番多彩で、盛りだくさんですから。ちょっと残念なのは、PCMの音質が粗いところだけですね。

——ところで今回のアルバムでも「スタークルーザーⅡ」のアルバムでも、「スタークルーザー」の未使用曲「Nineteen」をアレンジしておられます。未使用でありながら曲想も秀逸で、各機種にも（使わないのを承知で）移植なさっていますね。

山中 本当は宇宙空間用に作った曲なんですけど、どう考えても合わないよなあとということになってしまった曲です。ギターで弾ける曲なので気に入っているところもありますね。

——次のご担当がIBM-PC版「ウイ



ゲーム音楽配信サービス
EGG MUSIC

山中季哉 担当楽曲 配信アルバム一覧

■MP3ダウンロード販売

■EGG MUSIC

www.amusement-center.com/project/emusic/

ウイバーン スペシャル・サウンドトラック ■1890円（税込）
リバイバー コンプリート・サウンドトラック ■1575円（税込）
スタークルーザー PC - 8801 リマスタード・サウンドトラック ■1575円（税込）
スタークルーザー X1 オリジナル・サウンドトラック ■1575円（税込）
スタークルーザー PC - 8801 オリジナル・サウンドトラック ■1260円（税込）
スタークルーザー X68000 オリジナル・サウンドトラック ■1260円（税込）
スタークルーザー メガドライブ リマスタード・サウンドトラック ■1575円（税込）
妖獣機甲兵ワードラゴン リマスタード・サウンドトラック ■1575円（税込）
ナイトアームズ リマスタード・サウンドトラック ■1575円（税込）
天下統一 コンプリート サウンドトラック ■1575円（税込）

※27 サウンドボードⅡ PC 8801シリーズ用の拡張音源ボード。1987年発売。FM6音、PSG3音、ADPCM 1音、リズム音源6音という、当時のホームユースとしてはきわめて強力なスペックの音源だった。ノーマルFM音源とはPC-8801mkⅡSR（1985年）から標準搭載されていたもので、こちらはFM音源3音とPSG3音のみ。

バーン』ですね。当時社長の長野修さんが作曲し、山中さんはアレンジだけを担当したとのことですが。

山中 アレンジといっても、曲の流れとか構成は変えていません。(通常の) IBM-PCは1ポートPSGで、1音しか出ないんですよ。それを和音に聞こえるようにしないといけないということだったので、手入力で音をひとつひとつ細かく切って、高速に音程を切り替えることで、3和音に聞こえるようにしたんです。

——手作業でそれは大変すぎますよ！——
ところでFM-70の拡張音源版には作曲者としても山中さんのお名前が記載されていて、しかも実は、他機種版には存在しない追加曲が多数入っています。これは何故でしょうか……？

山中 先日改めて、確認のために聴いてみて驚きました。私の記憶から抜け落ちていたのかもしれませんが、追加の14曲は私が作ったものです。当時の記憶がありありと蘇ってきました。戦闘の曲などは未だに記憶がはっきりしませんが、作風はどうも私のようなですね。

——続く『妖獣機甲兵ワードラゴン』や『ナイトアームズ』ではハードロック色が濃くなります。山中さんの

音が最も激しかった時代ですね。

山中 画面の雰囲気を見て、そんな感じがいいんじゃないかなと思ったんです。「スタークルーザー」の時もそうでしたが、(音楽のコンセプトや方向性は)自分で決めていました。サウンドに関してはすべて任されていたので、「こういう風にやってくれ」という注文はほとんど付いたことがないんです。トレジャー時代も、そのへんは変わらなかったですよ。あまりこと細かに指示を出されない環境だったっていうのは、恵まれていたのかもしれないですね。

——『妖獣機甲兵ワードラゴン』ではコーラス、ギター、チョッパーベイス、オルガンなど、サンプリング音色をフル活用しています。サウンドボードⅡを完璧に使いこなした感じでした。

山中 コーラス音声の良いサンプリングがあったので、それを無性に使ってみたくなったから、というのがきっかけですね。ビジュアルシーン4の、やたらに壮大なコーラスの曲がそうで、和音ひと塊で何種類かサンプリングしています。その他の音は曲に合わせて後から用意したものです。

——『ナイトアームズ』のほうはF

M音源を駆使した一作ですが、冒頭ジングルだけADPCM音源の、今でいうところのストリーミングでの演奏です。あれはなぜでしょうか？
山中 記憶が定かじゃないんですが、本当はほかの曲もそうやって演奏させたかったんだと思います。ただ、そこまでやる時間がなかったんじゃないかなと。ADPCMの調整は時間を食いますから。

たとえばドラムだけでもADPCMを使うかというお話はなかったのでしょうか？

山中 そうですね。FM音源だけでやることに慣れていましたから。それにサウンドドライバの開発は、メインプログラムの片手間にやってもらたので、機能追加に割く時間がなかったというのもあると思います。

——『ナイトアームズ』は壮大なオープニング曲が特に人気ですが、実際のゲームでは途中でノードアウトしてしまうのが大変残念です。

山中 プログラムのほうの仕様でしょうがなかったというか。ディスクを抜けば最後まで聴けるからいいやとか、そんな簡単なノリだったように思います。

——音色も脂が乗っていて、特にFM音源ギターは、この作品で最高に

昇り詰めた感がありますね。

山中 音色の試行錯誤はずいぶんしましたね。でも打ち込み技術はそれほど研究していないかもしれません。どうすればより本物っぽくなるのか、実は今でもよくわからないんです。

——この後『プリンス・オブ・ペルシャ』や『スピンディジーⅡ』といった海外作品の移植が続きますが、どちらも原作にはなかったBGMが付きましました。前者はスーパーファミコンでも発売されましたが、楽曲はパソコンのFM音源版とまったく異なっていましたね。

山中 PC音源を使うことが前提だったので、曲自体もそれに応じて、まったく別方向からアプローチすることになりました。ステージ内容もパソコン版とは別物です。ちなみにスーパーファミコン版は、中野哲也君(後述)も曲を作っています。スーパーファミコンの音づくりは、やりにくかったですね。専用の特殊なUNIX環境で音色を作らないといけないので、すごく面倒くさいんですよ。ただ音色をパソコンに転送してしまえば、あとは従来のミュージックエディターでやれました。作ったデータはインサークット・エミュレーター(※28)で本体

※28 インサークット・エミュレーター パソコン上のデータをダイレクトにゲーム機へと転送する装置。これを使えば、たとえばPC 9801から直接スーパーファミコンの音源で演奏することができます。

に送って演奏して、最終的にそれをROMに焼いて。

——この時期に「アルシス・ベスト・セレクション」として、山中さんの音楽が初めてCD化されました。
山中 あれはアルシス主導じゃなくて、外部の企画だったんです。だから「スタークルーザー」や「ナイトアームズ」ではなく、「プリンスオブペルシャ」がメインなんですね。それ以外の収録タイトルとか、アレンジバージョンを入れましょうということは自分から提案しました。CDが出たこと自体は嬉しくて、売り場に見にも行きました。

ちなみに「スタークルーザーII」のアルバムはわりと自分主導でした。会社からもCD制作に何日かもらえて、集中して作業できましたし。音楽スタッフは全員、会社にタイムカードを押しにだけ行って、私の自宅に集まって録音をして、夜にまた会社でタイムカードを押しに戻っていたんです。

——FM音源での音作りは『スピンディジーII』で頂点を極めました。ハーモニクス混じりのギター、アナログシンセっぽい有機的レガート、硬質なドラム&パーカッション、果ては「ウツ」という人の声まで、あ

りとあらゆる種類の音を、他社のゲーム音楽とは一線を画するクオリティで完成させていたと思います。

山中 当時ちょうどラリー・カールトンにはまっていたので、あのハーモニクスの効いたギターのロングトーンをやってみたかなと思っただけですね。その他の音は試行錯誤というよりは、結構ノリで作っちゃったものが多いんですけど、とりわけ「NICODAY」という曲で音色作りにハマりました。あれにはカシオペアとかなんな要素が詰まっています。

アミーガの原作にも冒頭のタイトル曲だけはあるんです。アルシス版も最初はそれにテイストだけ似せて1曲作っただけです。そうしたら全ステージに1曲ずつ作りましようっていう話になっちゃって、それであんなにも曲数が増えたんですよ。

——約50曲という大ボリュームですが、音源化されていないのがとても残念です。

アルシスでの音楽は、次の「スタークルーザーII」で最後になります。が、作曲は山中さん、中野さん、矢口健一さんの3名ですね。

山中 中野君も矢口君も、アルシスの作曲家で、その頃、少し開発規模を拡大しなければいけないというこ

とで、人員を増やしまして、その時に入ってきたんです。

誰がどの曲をやるという役割分担は特になくて、とにかく全員で曲を作って、できた順にゲームに入れていってました。ただオープニングは、目立ちたがりの私が特権的にやらせてもらいました(笑)。

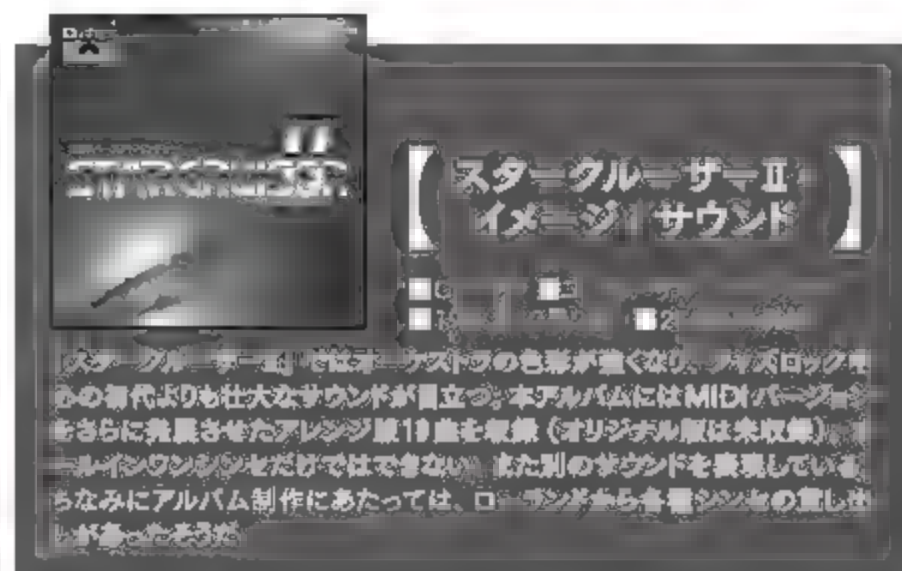
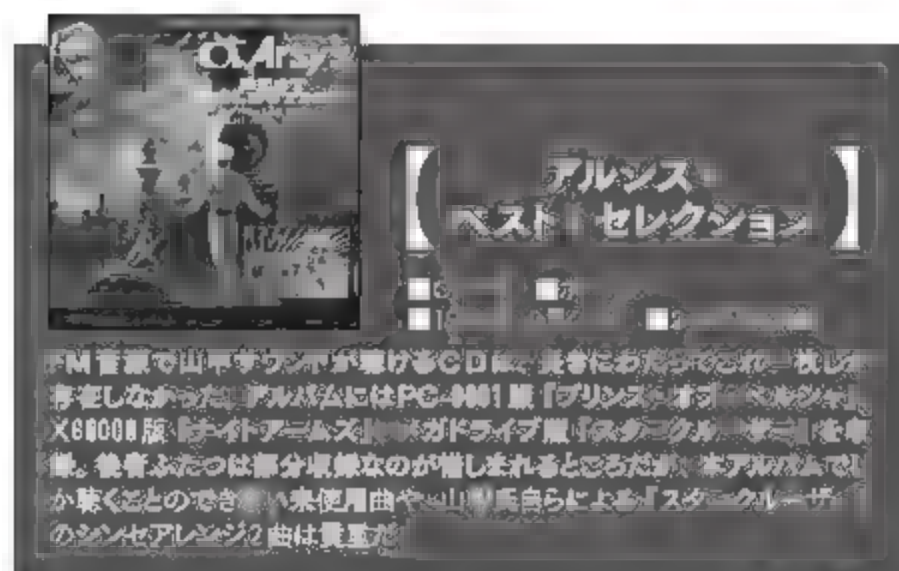
「スタークルーザーII」はMIDIに注力した分、FM音源の曲は少しパワーが落ちちゃったかもしれないですね。

——FM音源は今もお好きでいらっしゃいますか？

山中 ええ。FM8(※28)っていうソフトシンセを結構使っていて、そこでのアプローチは、昔の音にも通じていると思います。(FMで作った)ノコギリ波の音は、温かみがあるので、バックギンギンによく使います。

——アルシス時代の作曲環境をお伺いします。打ち込みはMML(※30)でやっておられたようですね。

山中 いえ、むしろレコンポーザー(※31)みたいな感じですよ。1トラック内で和音を出すことはできないですけど、オンメモリで動いてMMLが縦に流れていくような形のもんです。音色エディタも付いていましたね。アルシス時代を通してずっ



※28 FM8 ドイツのネイティブ・インストゥルメンツより2006年に発売。ソフトウェアFM音源としては定番中の定番。

※30 MML 当時のパソコンでは最もポピュラーな音楽入力方法で、音符を文字列として表記する。たとえば四分音符の「D4」を「C4D4E4」と記す。アルシス作品ではゲームディスクの内部に、MMLと思われるテキストが音データとして残っている。

※31 レコンポーザー 当時パソコンでもっとも人気の高かったMIDIシーケンサーソフト。カモンミュージックより1985年に発売された。もともとPC-9801およびPC-8801専用だったが、1994年にはWindowsにも移植された。

とこのシステムでした。分解能(※32)を「*」キーひとつで変更できたり、ほかのトラックの演奏箇所を参照できたり、FM音源の音色をデュープに登録して呼び出すことができたりと、機能的にはかなりの優れたものでした。たとえば、音量を少し下げて、ティック(演奏開始位置)をシフトさせるだけで、擬似エコーもできました。

——擬似エコーのテクニックは、他社のゲーム音楽にもよく見られましたが、山中さんはそこにヒントを得たわけではないですよね？

山中 多重録音の頃にやっていたことの応用ですね。テクニックとしては他にも、音数を稼ぐためにFM音源1トラックだけで和音を鳴らしたりとか(※33)。FM音源を使う人なら誰でも知っていることでしょうけど、私がこういう技を思いついたのは、アルシス以前からDX-2をいじっていたからです。あとはポルタメントやビブラート、トレモロの機能を、私の要望で拡張してもらったりもしました(※34)。

——アルシスは当時、システムソフト(※35)の下請けとしてもゲームを開発していましたが、そちらのサウンドもやっておられましたか？

山中 「大戦略Ⅲ90」(X68000)が、ほとんど中野くんです。私も1曲くらいは提供したはずなんですけど、どの曲だったか思い出せなくて。

それから「エアコンバット」シリーズの一部で、私がサウンド移植と効果音を担当しています。PC-9801版のMMLを手渡されて、それを移植した記憶があります。

——X68000の『天下統一』は、原曲を凌ぐ出来栄でした。音の厚みが増し、ビブラートなどの繊細な表現も加えられていて。

山中 これも私がサウンド移植と効果音をやっています。ビブラートが付いたりしているのは、私が加えたのではなく、ドライバの機能で自動的に付いたものだと思います。

——効果音はアルシス作品でも？

山中 音楽と並行してやっています。効果音もミュージックエディターで作っていたんですが、音色をたくさん登録できるので、下手な鉄砲的に、とにかく大量に作っておいて、適当に鳴らしてみても、それっぽかったら使ってみるという感じでした。

トレジャー時代

——『スタークルーザーⅡ』からト

レジャー時代まで、約6年の空白があります。この間はこういった活動をしなかったんです。

山中 ゲーム関連やシステム関連のプログラマーをしていました。たとえば大村市にあるシーエイプロダクションという会社で、ハードソンから出た「b.j.u.e. ~Legend of water~」(プレイステーション)というゲームのモーションをプログラムしています。ここには音楽で面接に行っただけですが、プログラマーにさせられちゃったんですよ。

「ラクガキショータイム」「爆裂無敵バンガイオー」「罪と罰地球の継承者」は、まだトレジャーに入社する前に外注として請け負ったものです。元アルシスのグラフィックの人が、トレジャーで働いていたので、その縁で声がかかったんですね。

私がトレジャー社員として手がけたのは「ドラゴンドライブ デイマスターズショット」だけです。

——この頃はまだハードシンセで？

山中 そうですね。といっても「ラクガキショータイム」はプレイステーションの内蔵音源です。半澤一雄さん(※36)と半々でやりました。私の曲調がまったく違うので、聴けばすぐわかったと思うんです。

※32 分解能 シーケンサーにおける音の長さの最小単位。たとえば分解能を192に設定すると、最短の音を192個集めた長さが全音符、96個集めた長さが2分音符、48個集めた長さが4分音符となる。分解能を大きく取ると、音の表現を滑らか・細やかにできるが、その分CPLの負担が大きくなる。

※33 FM音源1トラックだけで和音を鳴らしてみたりとか 当時の機種で使われていたFM音源は、実はチャンネルごとに音を出す装置が4個用意されている。通常はそのすべてを干渉させてひとつの音を合成するのだが、制御の仕方によっては2個ずつ別々の音階を出して和音を作ることができる。コナミ作品で多用されたテクニックだが、使いこなすのは難しい。

※34 ポルタメントやビブラート、トレモロの機能を、私の要望で拡張してもらったりもしました ポルタメントは音程を滑らかに上下スライドさせること。ビブラートは音程を、トレモロは音量を、それぞれ細かく震わせること。いずれも演奏を生き生きとさせるテクニックである。山中氏いわく「ポルタメントは音のつながりを自然に、またカーブを調整できるようにしてもらいました。ビブラート機能はそれまでにもあったのですが、デレイ・タイム(かかりはじめるタイミング)を指定できなかったのが、できるようにしてほしいとお願いして、すぐにかかると不自然な音になるんです」。

※35 システムソフト 現システムソフト・アルファ。福岡に本社を置く老舗ソフトハウスで、1983年よりシミュレーションゲームを中心に開発している。同社の看板タイトル「大戦略」シリーズは、シミュレーションというジャンルの代名詞になるほどヒットした。

※36 半澤一雄 トレジャーのサウンド担当。同社の創業当初から活躍しており、代表作は「ガンスターヒーローズ」「エイリアンソルジャー」など多数。「罪と罰」および「バンガイオー」の続編では、山中氏ではなく半澤氏が音楽を手がけている。

半澤さんのほうは、ちゃんとゲームにあわせてコミカルな雰囲気で作っていらつしやるんですけど、私のは作りたいように作ったものに、そのままOKが出ちゃいました（笑）。

——トレジャー時代はNINTENDO64の『罪と罰 地球の継承者』がひとつの頂点でしょうか。音源スペックを感じさせない凄まじく濃密なフュージョンサウンドに、鬼気迫るものを感じます。

山中 あれはストリーム再生なんです。プログラマーがかなり優秀な方だったので、できたんです。

——NINTENDO64のストリームは珍しいですし、そう思わせない高音質でした。ではROMに落とし込む前の、より高音質なオーディオデータも存在するというんですね。

山中 というか、作曲に使った機材はSC88Proだけなんです。せっかくのストリームなんだから、もうちょっとと大げさな環境でやれば良かったんですけど、複数の音源でバランスを取るのには本当に苦労するんですよ。

私は自分の音作りを「壁」って表現しているんです。ほかの人たちみたいに、うまく空間的な広がりを持たせることができないから。

——『爆裂無敵バンガイオー』は

NINTENDO64版が内蔵音源、ドリームキャスト版がストリームですね。音源ごとの個性の違いがよく表れた一作でした。トレジャー時代最後の『ドラゴンドライブ』は圧巻のシンセファンクでしたが、こちらは？

山中 ストリームです。ほぼ「罪と罰 地球の継承者」と同じ手法と環境です。ただこの頃にはSC88ProからSC-8820（※37）に移行してます。あとTRITONを効果音に少し使いました。

——山中さん初の版權タイトルということになりましたが、原作の音楽は意識されましたか？

山中 アニメの劇伴がゲーム内でもそのまま使われているので、アニメーションの演出はそっちで。私の曲は原作を意識せず、まったくのオリジナルでやっています。

これ以降しばらくブランクがありました。近年また並木学さんのアレンジや『オトメディウス』のアレンジなど、単発でいくつかお仕事をされています。

山中 並木さんやベシスケイプの方々など、今までまったく私とは繋がりなかった方々からお話をいただけるのは、ありがたいと同時に、

とても不思議です。

業界には山中さんの隠れファンがたくさんいらつしやいます。「またゲーム音楽をやってほしい」という声もよく聞きます。オフアールがあれば、やっていただけますか？

山中 もちろんです。仕事になるものでしたら。ただブランクがあったので、お時間は少し必要になるかもしれないですけど。

——読者にひと言お願いします。

山中 昔はゲームを全然やらない人間だったんですが、実はゲームの仕事で離れた今になって、逆にのめり込んでいます（笑）。特にTPSとFPSですね。「ギアーズオブウォー」「ギアーズオブウォー2」「デッドスペース」とか、山のように買いこんじゃってます。「デッドスペース2」はハードコアでクリアするくらいやりこみました。最近のものは本当に雰囲気が良くて曲も素晴らしいですね。

ところで、実は某有名ホラーゲームのプレイ動画をニコニコ動画にひとつだけ、こっそり上げてるので、探してみてください。ヒントを言うと、字幕もので、すごく画質が粗いです。上手なエンコードの仕方、教えてください（笑）。



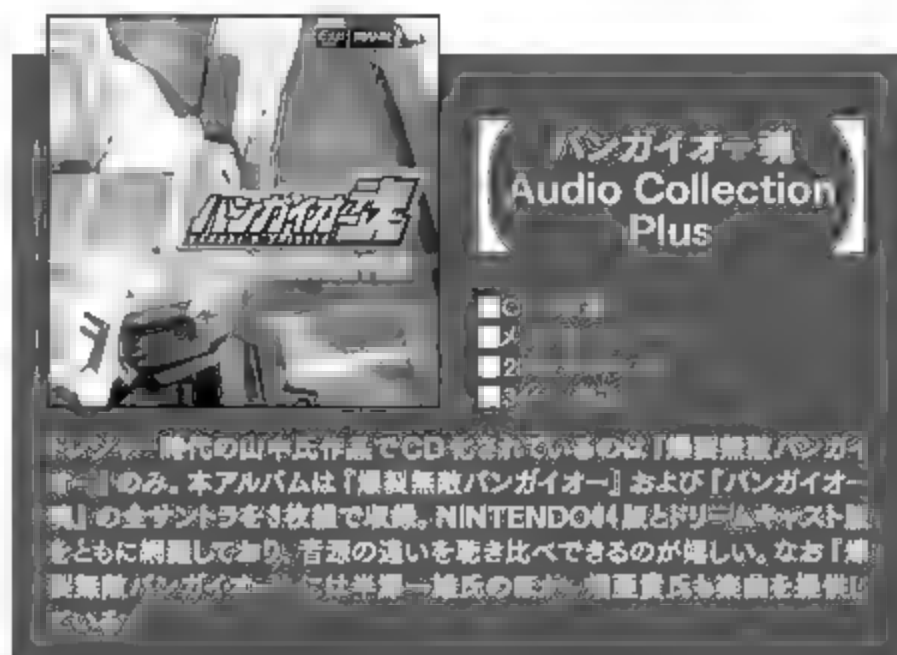
ラクガキショータイム

■プレイステーション
■エニックス（現スクウェア・エニックス）
■1999年7月29日
PlayStation Store ゲームアーカイブス配信中 600 円

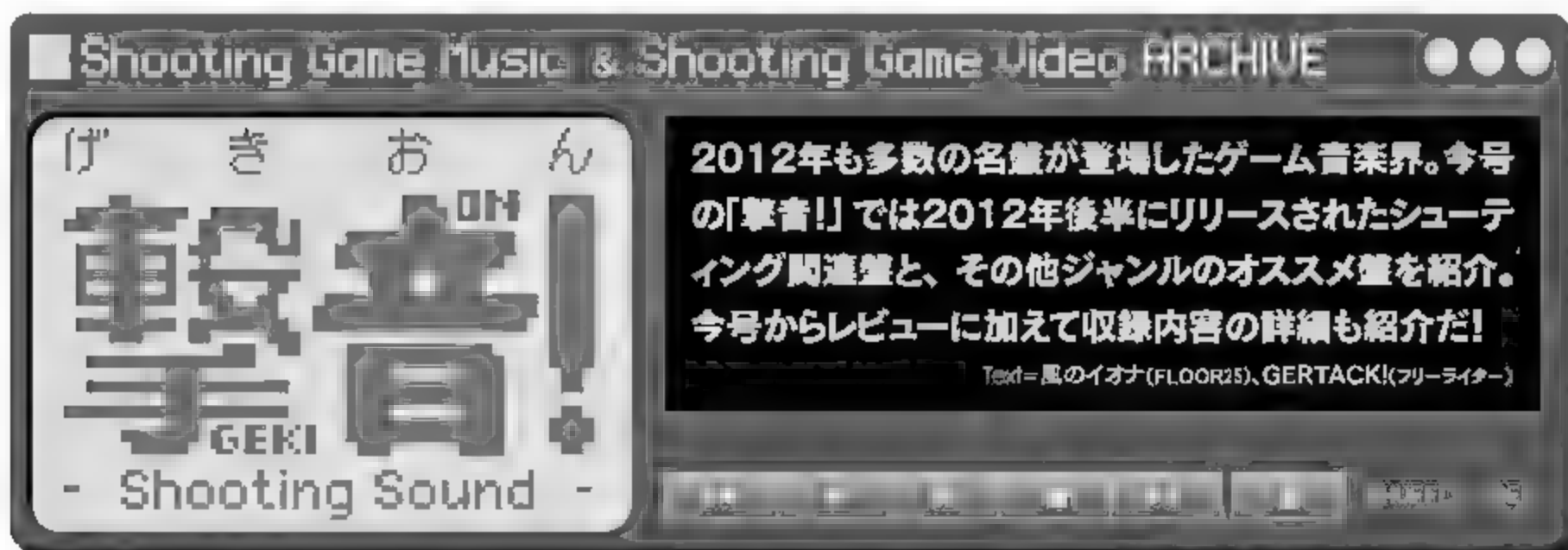


罪と罰 地球の継承者

■NINTENDO64 ■任天堂
■2000年11月2日
Wi-Fiバーチャルコンソール配信中
1000Wiiポイント



※37 SC-8820 1999年発売。SC-88Proの後継機で、かなりの互換性を持つ。SCシリーズの最終機でもある。



2012年も多数の名盤が登場したゲーム音楽界。今号の「撃音!」では2012年後半にリリースされたシューティング関連盤と、その他ジャンルのオススメ盤を紹介。今号からレビューに加えて収録内容の詳細も紹介だ!

Text=風のイオナ(FLOOR25)、GERTACK!(フリーライター)

*記事中の日付は、発売日または先行発売日です



ナグザット シューティング コレクション

- CD 3枚
- ウェブマスター
- 2012年11月28日
- 3675円(税込)

ナグザットシューティングのオムニバス盤。『烈火』の前衛的なテクノミュージック、メロディを前面に押し出した『スプリガン』のポップさは90年代の香りを感じる。ハードロックをベースにした『武者アレスタ』ではHEAVY METAL RAIDENによるメロスピアレンジを収録。高速フレーズでの早弾き、サビの高揚するメロディアスな展開など、最後にこの1曲がすべてを持ってってしまうほどのインパクトがある。(風)

【収録内容】

- ・サマーカーニバル 92烈火
- ・精霊戦士スプリガン
- ・スプリガンmark2
- ・スプリガン・パワード
- ・武者アレスタ
- 各オリジナル音源収録
- ・武者アレスタ アレンジ1曲(HEAVY METAL RAIDEN)収録



ゲーセン ラブ。 オリジナルサウンドトラック

- CD 1枚
- INH
- 2012年10月31日
- 3150円(税込)

6人のコンポーザーが参加している「ゲーセンラブ。」のサントラ。NAOTO氏による解放感あるダイナミックなサウンドをメインテーマで聴かせる「アクション技能検定」や「コンバットジール」に加え80年代のビデオゲームの空気を乗せた「ペンゴ!!」のサウンドメイクに大拍手! こうしたサウンドの新作が生まれていることを、ゲーム音楽ファンはぜひキャッチしてほしい。(風)

【収録内容】

- ・ゲーセンラブ。
- オリジナル音源収録



哭牙 KOKUGA オリジナルサウンドトラック

- CD 1枚
- グレフ
- 2012年9月27日
- 2625円(税込)

グレフ初の3DSタイトル「哭牙」の作曲を並木学氏が担当。機械的でサイバーな世界観を盛り立てる並木節がアツい! オリジナル音源の完全収録に加え、渡部恭久氏、高橋コウタ氏、chibi-tech氏らによるアレンジバージョンも収録した豪華盤。3DS本体の音声ボリューム最大で物足りなかった方は本盤を大音量で堪能するべし!! (G)

【収録内容】

- ・哭牙 KOKUGA オリジナル音源収録
- ・アレンジ3曲(渡部恭久、高橋コウタ、chibi-tech)収録



首領蜂/怒首領蜂/ 怒首領蜂II サウンドトラック

- CD 2枚
- スープレコード
- 2012年11月2日
- 3150円(税込)

『首領蜂』シリーズの初期3作を収録したサントラが登場。1面BGMのメロディから漂う緊張感がたまらない『首領蜂』は今聴くとシューティングとしては意外なオーケストラ調の曲が印象的だ。ギターのリードとバックアッププレイが強調された『怒首領蜂』は一転してアグレッシブなロックサウンドに。『怒首領蜂II』は前2作とも違うテクノ寄りの音楽性を前面に出しているのも面白い。2枚組でマスター版と基板収録版を収録。(風)

【収録内容】

- ・首領蜂(開発マスターVer.)
- ・首領蜂(基板Ver.)
- ・怒首領蜂(開発マスターVer.)
- ・怒首領蜂(基板Ver.)
- ・怒首領蜂II(開発マスターVer.)
- ・怒首領蜂II(基板Ver.)
- 各オリジナル音源 他



GUN FRONTIER/ METAL BLACK/ DINO REX

Sound Tracks for Digital Generation
~GameMusic Discovery Series~

- CD3枚、初回版特典DVD1枚
- スーパーサイズ
- 2012年12月21日
- 3780円(税込)

優れた演出でファンの多い『メタルブラック』『ガンフロンティア』のアーケード版・セガサターン版の音源を新規録音で完全収録。新旧ZUNTATAコンポーザーによるアレンジも収録しており、世代を超えて楽しめる。関連タイトル『ダイノレックス』の音源も収録し、初回版には3タイトルの映像DVDも同梱するので資料性も高い。(G)

【収録内容】

- ・ガンフロンティア(アケド) ・ガンフロンティア(セガサターン)
- ・メタルブラック(アケド) ・メタルブラック(セガサターン)
- ・ダイノレックス(アケド) 各オリジナル音源を収録
- ・ガンフロンティア アレンジ2曲(COSIO、土屋昇平) 収録
- ・メタルブラック アレンジ1曲(渡部恭久) 収録



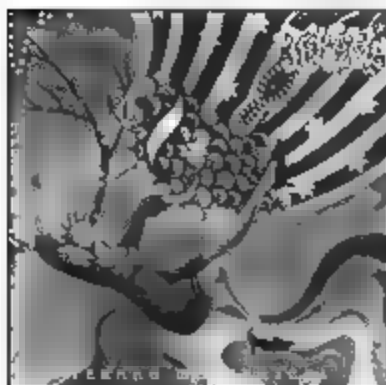
ミュージックガンガン! ベストヒットチューン!

- CD1枚
- スーパーサイズ
- 2012年8月31日
- 2625円(税込)

ガンシュー+音ゲーの『ミュージックガンガン!』シリーズのベストアルバム。ZUNTATAに加えて多数のコンポーザーが楽曲制作に参加したお祭り盤であるとともに、タイトーのレトロゲームサウンドのアレンジも楽しめる。(風)

【収録内容】

- ・ミュージックガンガン! ・ミュージックガンガン 2
- ・ミュージックガンガン! 曲がいっぱい☆超増加版
- 各オリジナル音源収録



TEKARU MECHANICAL

- CD1枚
- ノイズクロークレコード
- 2012年9月26日
- 1500円(税込)

ノイズクロークのバンド・TEKARUのセカンドアルバム。ジャンルもバラバラな元曲と、オリジナル曲を見事TEKARUカラーで統一。「俺たちはこれをバンドでやりたいんだ!」という気持ちがロックサウンドになって爆発した爽快な1枚。(風)

【収録内容】

- ・オリジナル曲 4曲
- ・真かまいたちの夜 11人目の訪問者、428〜封鎖された渋谷で〜、ラグナロク〜光と闇の皇女〜、TIME TRAVELERS アレンジ各1曲



WASi303サントラ ~トライアングルサービス編~

- CD1枚
- INH
- 2012年10月31日
- 2100円(税込)

「WASi303」ってどんなゲーム? という読者への説明が要りそうなタイトルのオムニバス盤が登場。WASi303とは『サイヴァリア』『ザンファイン』などのサウンドを手がけたサウンドコンポーザーだ。そんな氏がトライアングルサービス社の作品を中心にこれまで参加した楽曲を集めた「WASi303 WORKS」とも言えるオムニバス盤が本作になる。シューティングの印象が強い氏だが、「もぐらさん」のメインテーマで聴けるポップさあふれるかわいい楽曲や「高田馬場ゲーセンミカドのうた」の動画サイト世代へストライクな電波ソングは、それまでの印象を覆す多才っぷり。WASi303サウンドの入門用に、そして魅力を知るうえで抑えたい1枚。(風)

【収録内容】

- ・シューティング技能検定、射ウオッチ
- ・シューティング ヴァンX(イベント用動画BGM)、
- ・ミカドサントラ(高田馬場ミカドで販売されたCD-R)
- ・もぐらさん、ペン!、アクション技能検定
- ・INSANITY DVD THE SHOOTING LOVE
- 各タイトルのWASi303担当楽曲のみを収録



コットン オリジナルサウンドトラック

- CD4枚
- ウェーブマスター
- 2012年12月19日
- 5040円(税込)

1991年にアーケードで1作目がリリースされた『コットン』シリーズを網羅した4枚組のサントラ。1作目で確立された、ナイトメア的雰囲気漂うメロディにアイドルライクなエイトビートを乗せたダークで軽快なサウンドはファンに強烈な印象を与えた。またダークな要素を排除し、カッパルでメルヘンに変貌を遂げた『コットン100%』もこうしてシリーズを通して聴くと異質で面白い。個人的にはX68000版だけに存在したローディング中の曲を冒頭に収録している点に感涙だ。(風)

【収録内容】

- ・コットン(X68000追加曲)
- ・コットン(アーケード)
- ・コットン オリジナル(プレイステーション)
- ・コットン(ネオンポケット)
- ・パノマコットン(メガドライブ)
- ・コットン100%(スーパーファミコン)
- ・コットン2、コットン3、メラン(アーケード)
- ・コットン(ソフトバンク携帯)
- ・レインボ コットン(ドリムキャスト)
- 各オリジナル音源収録

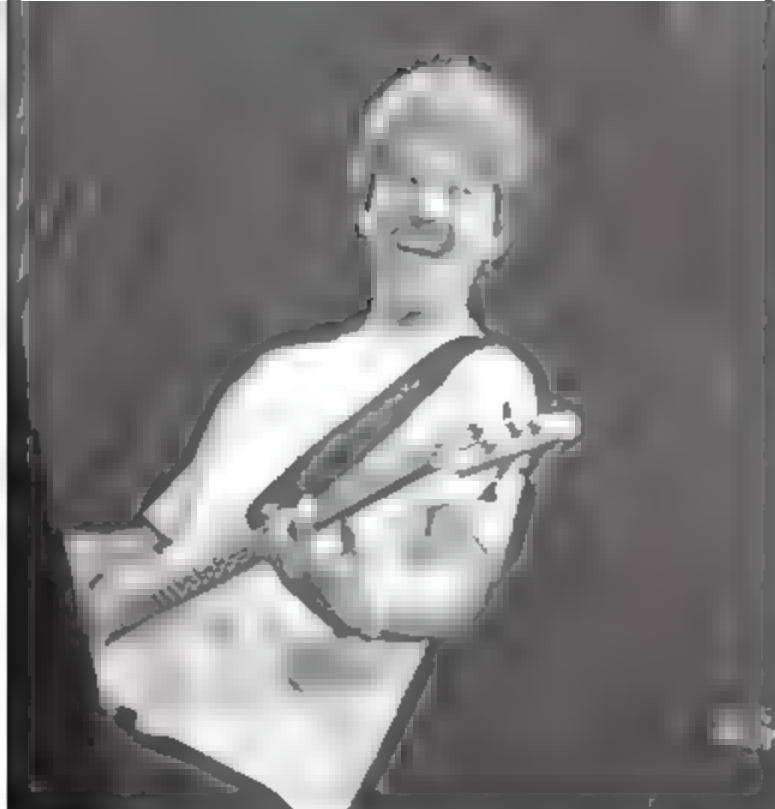


ゲーム音楽ダウンロード配信サービス
EGG MUSIC Presents

ゲーム音楽家 インタビュー

今も心に残るゲームの音楽。その誕生秘話と音楽家たちの素顔に迫る、ゲーム音楽史研究。当コーナーでは、ゲーム音楽家自身が記者となってゲーム音楽家にインタビューを行い、ゲーム音楽活動の起源と現在を聞く。

Interview = hally (EGG MUSIC)



国本剛章
Takeaki Kurimoto
【後編】

1985年～1988年にかけてハドソンのゲーム音楽を手がける。代表作に『スターソルジャー』『ヘクター'87』など。現在フリーで、主にゲーム音楽カバーバンドのベーシストとして活躍する。

<http://kinokosan.blog.ocn.ne.jp/>

国本剛章 ゲーム音楽作品年表

1985/10	ファミコン	チャレンジャー
1986/3	ファミコン	忍者ハットリくん
1986/6	ファミコン	スターソルジャー
1986/11	ファミコン	迷宮組曲
1987/2	ファミコン	新人類 ※一部ジャングルのみ
1987/3	ファミコン	ミッキーマウス 不思議の国の大冒険
1987/6	ファミコン	高橋名人のBugってハニー
1987/7	ファミコン	ヘクター'87
1987/8	ファミコン	ボンバーキング
1987/10	ファミコン	桃太郎伝説 ※一部ジャングルほか
1987/11	PCエンジン	カトちゃんケンちゃん
1987/12	PCエンジン	ビクトリーラン
1988/4	PCエンジン	遊々人生
1992/8	PCエンジン	ブレイクイン

※効果音担当は『迷宮組曲』のごく一部のみ。

※MSX移植版の『スターソルジャー』や『ボンバーキング』にはノ タッチ。

ハドソン、そして新たな出会い。

ファミコン全盛期にハドソン・ゲームサウ
ンドの多くを手がけた国本氏。前号掲載の前編
ではその生い立ちから、ゲーム音楽にかかわ
るようになった経緯、そしてデビュー作『チ
ャレンジャー』を生み出すまでを追った。今
回は当時の音楽制作に用いられたさまざまな
テクニクのお話から伺っていこう。

——『スターソルジャー』はいい意味で国本
さんらしくないところもあるというか、いろ
いろと実験的なこともやっておられた作品で
はないかなと思います。2チャンネルディレ

イ(※1)のテクニクをここで初めて使っ
ておられますが、ご自身で思いつかれたので
しょうか? それとも『ギャラガ』(※2)な
ど他社作品からの影響でしょうか?

国本 詳しくは忘れちゃったんですけど、た
ぶん笹川敏幸さん(※3)に「こういうやり
方がありますよ。使ってみたらどうですか?」
って提案されたと思うんですよ。脱線しま
すけど「ギャラガ」の音楽も大好きです。ビデ
オゲームミュージック(※4)の最後のアレ
ンジ、だんだんゲームから離れていくところ
が特に。

——「ビデオゲームミュージック」は聴いて
おられていたのですか。「ハドソン・ゲームミ
ュージックVOL.1」が発売され、ご自身

※1 2チャンネルディレクションでは定番となる音作りテクニク

※2 『ギャラガ』の音楽は、当時のゲーム音楽界に大きな影響を与えた

※3 笹川敏幸さん、ゲーム音楽家、現在はフリーで音楽制作に携わっている

※4 ビデオゲームミュージック、ゲーム音楽の集大成とも言える

※5 『スターソルジャー』の音楽は、当時のゲーム音楽界に大きな影響を与えた

※6 『ボンバーキング』の音楽は、当時のゲーム音楽界に大きな影響を与えた

の音楽がレコードになった時のお気持ちはいかがでしたか？

国本 実はそれ、いまだに聴いたことがないんですよ。だいたい後になってLP盤を持つて人々に初めて見せてもらって「えー！これは何？」って驚いて。中に入っている「チャレンジャー」の楽譜も初めて見て、「これ欲しい！」と思いました（笑）。当時1枚くれていてもよさそうなものですよね。何で自分で持っていないのか、今でも不思議です。

——『ヘクター'87』では、初めてビブラート効果（※5）が使用できるようになったというお話でした。この機能が付いたのは、作曲者の要望から？ それともサウンドドライバの開発者の発案でしょうか？

国本 たぶん開発のほうからですね。開発の方々は他社さんの音楽にすごくアンテナを張っていますから、どこかの会社がビブラートかけているのを聴いて、「ウチでもやりましょうよ」「じゃあこの曲のここの使うのはどうでしょうか？」っていろいろな話し合いを確かしました。でも最初はかけすぎて訳わかんなくなったりして。「だったらここ減らそうか」っていうように調整していた気がします。

——そのようにして、サウンドドライバに新機能が追加されることはよくあったと？

国本 作ったデータをファミコン用にコンパイルしてから先は本当、開発側にお任せだったんですよ。一応出来上がってきたものは聴いて、最終チェックしていましたが、ダメ

出しはあまりなくて。その頃にはもうスタッフ皆、毎日徹夜明けで疲れきった顔してるんですよ。それを前にして「このビブラートがちよっと……」みたいなことは言いづらくて。そういう意味で、立場が弱いんですよ（笑）。それで思い出したんですけど、「ヘクター'87」のHISTORY3/5の曲、実はコンパートに失敗していて、20世紀ファミコン少年（※6）に入っている原曲と聴き比べてもらえればはっきりわかるんですけど、オクターブを間違えているパートがあるんです。当時そう言えば良かったんですけど、ここは今でも不満なんですよ。原曲のほうはまだまあ気に入っているんですけどね。

——『桃太郎伝説』で関口和之さん（サザンオールスターズ）を起用することになったのはなぜだったのでしょうか？

国本 社内的な事情はよくわからなくて、話を聞いてとてもびっくりした記憶がありますよ。こちらは雇われて曲を書いているだけの立場だったので、お会いして打ち合わせしたりすることはありませんでした。僕が書いた村祭りの曲は、前回お話ししたように急に必要になって書いたもので、その時点ではどんなゲームなのかよくわかっていませんでした（笑）。

——当時他社のゲーム音楽はよく聴いておられましたか？ またお気に入りのゲーム音楽などは、ありましたでしょうか？

国本 ナムコの曲は大好きで聴いていました



けど、それ以外はあまり。「グラディウス」とか「スーパーマリオブラザーズ」がいい曲だったということも最近になって知ったんです。「スーパーマリオブラザーズ」はゲームもやったことなく、音楽はテレビ番組などで流されたもので初めて知ったくらいです。

——そしてPCエンジン時代に入るわけですが、作曲環境に変化はありましたか？

国本 ファミコンで3和音しか使えなかったのが、PCエンジンでは2音増えたわけですけど（※7）、その違いはとて大きかったです。嬉しかったんです。たとえばジャズっぽいコードを表現するにしても、3和音では足りなくともものすごく難しいわけですけど、4和音あればなんとかなるんですよ。だからそういう曲を作りやすくなりましたし、作ってみました。

——『カトちゃんケンちゃん』などPCエン

※5 ビブラート効果

※6 20世紀ファミコン少年

※7 PCエンジンで2音増えた

ジン時代に、ジャズ/フュージョン路線の作風が多くなるのは、そういうことなのですね。ゲーム音楽でジャズっぽいことをやったものは、当時極めて少なかったもので、おしゃれさも際立っていました。

国本 ジャズをちゃんと勉強したことはなかったんですが、耳コピーはよくしてたんです。そこで「こういうコード進行が気持ちいい」といった感覚を身につけていったので、PCエンジン時代の曲も分析的に聴いてみれば、自分では気づいていなくても、ウエザー・リポート(※8)のこの曲に似てるとか、そういう部分があるんだと思います。

——こういった音楽性にはゲームデザイナー側からの指示もあったのでしょうか？

国本 制作途中のタイトル画面を見せてもらった時に、主人公二人の顔がサーチライトでライトアップされている様子が、なんとなくハリウッドな感じがしたんですよ。で、「これはビッグバンドジャズだろう」と思って作っただんですね。その時開発のほうとそういう相談をしたかどうかはもう忘れたんですけど。

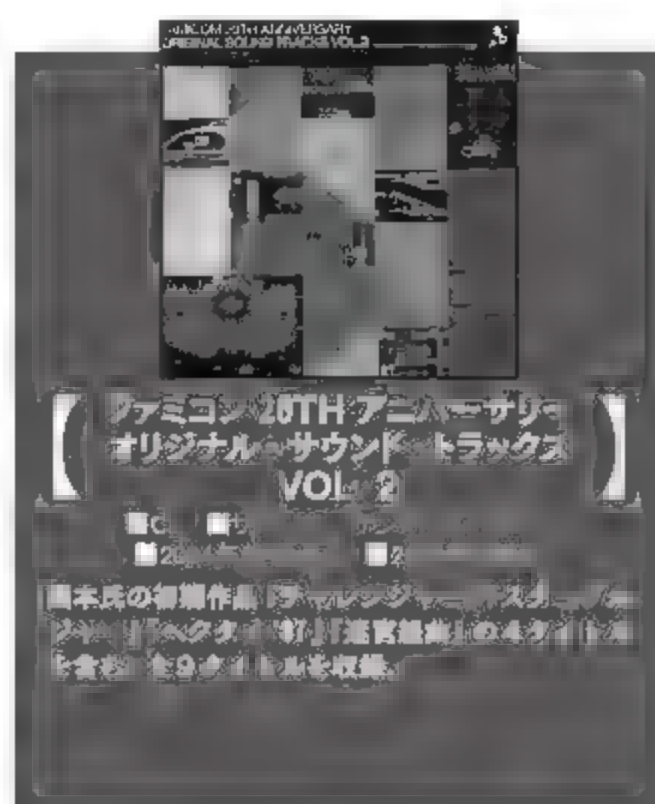
——PCエンジンは音色がより複雑になりましたが、国本さん自身はファミコン当時と同様、MSXの固定音色を使っていたのですか？

国本 そうです。音色作りはコンパルトする方にお任せでした。PCエンジンの音色の仕組みは今でもよくわかりません(笑)。

その後10年以上にわたってゲーム音楽からも作曲業からも離れておられましたが、近

年はゲーム音楽演奏バンドでの活動を積極的に行っておられます。そのきっかけは？

国本 コロニー落とし(※9)というゲーム音楽のカバーバンドがあるんですけど、3、4年前にそのキーボードの人から、ある日「国本さんの曲をやっているの、よかったです。やらしてください」とってメールが来たんです。行ってみたらその演奏が熱くてグッときて、感動して軽く泣いちゃったんですね。それで終わった後話しかけたら、向こうも感激してくださって、その流れで「一緒に演奏させてよ」とみたいなことを言ったら、本当にやることになったちゃって。そこから今に続いています。メンバーの年齢は私と20歳くらい違って、子どもの頃ファミコンで遊んでいた世代なんです。ファンから声をかけられて始まったわけで、すごく他力本願なんですよ(笑)。でも梅本竜さん(※10)と知り合って、他力本願



でいいんだ」と思えるようになりました。梅本さんはよく「自分は人と人をつなげる触媒みたいな役割でしかないんだ」とおっしゃっていて。なるほどいいこと言うなと思って。

俺が俺がついていくより、そのほうがうまくいくなと思えるようになりました。

——梅本竜さんとはいっ頃、どのように出会われたのでしょうか？

国本 ある日、梅本さんから「ケイブさんのアレンジアルバムに1曲参加しませんか」というお誘いのメールが来たんですね。その時は、全く作曲環境がないのでお断りしたんですが、それからしばらくして「赤い刀」(※11)の時にまた連絡が来て、「曲に合わせてベースを弾いてほしい」と。それならぜひ、というところで、初めてお会いして。でもその頃梅本さんはとても多忙だったので、レコーディングも延び延びになっちゃって、結局実現



——梅本さんの置き土産……というのも不謹慎ですが、彼がいなければ、もう作曲することなかったかもしれないわけですね。ハドソン時代の打ち込み環境と、現在のそれとは、ほとんど別物になっていえると思いますが、特にどういった部分で進化を感じますか？

をとつても驚きです。また逆に今の環境は、音色の数とか膨大にありすぎて、何を基準に音色を選んでいいのかわからなくなりますよね。ストリングスの種類だけで2000種類くらいあったりすると、全部聴いて一番いいのを選ぶなんて到底無理なので、そうするともうこれは「出会い」だなとか思つて。ストリングスの57番！とか適当に決めて、今日はいつと縁があつた、みたいな（笑）。そうやってやるしかないだろうと。ほかの人はどうやってやってるんでしょうね。かえって選択の幅が広すぎて、今の人は逆に大変だなと思ひます。

——ちなみにファミコン当時は、音に使うことのできる容量が非常に限られていて、どのメーカーも苦労していました。国本さんも容量制限に苦しめられたりしましたか？

国本 幸いにもそれはないですね。曲が長すぎるから切り詰めるとか言われたことはないです。きつとコンバートする方が苦勞してくださったんだと思います。同じ音の動きをずるところがあつたらブロック化しているとか、そういう話を聞いたことがありますので。

——最後に、国本さんの音楽を聴いて育った世代に何かメッセージをお願いします。

国本 国本剛章のライブに来てください（笑）。
ライブはこれからもやっていくので、そこで
お会いしましょう！

——力強いお言葉、ありがとうございました！

日本剛車 出演ライブ情報
オールブラザーズ
関西ライブツアー

2013年3月22日(金)

会 議 録

出 席

2013年3月23日(土)

会 議 録

出 席

2013年3月24日(日)

会 議 録

出 席

EGG MUSICで STGサウンドを 手に入れよう!

8500曲を超えるEGG MUSICのラインナップには、シューティング楽曲もたくさん。しかも、ほかでは購入できない貴重なもの……。どうぞお見逃しなく!

Text=EGG MUSIC



ゲーム配信サービス「Project EGG」から ダウンロード販売に先駆けて あの名作がパッケージ版にて復刻決定!

Project EGGのパッケージ新作情報をお知らせします。間もなく、直販サイト(<http://www.amusement-center.com/project/mall/>)でのみ購入可能となります。



プロジェクト EGG
パッケージ第10弾記念作品

WILL
-CLASSIC PC-GAME
COLLECTION- (仮)

■2013年発売予定 ■商品価格 6800円(プロジェクト EGG 月額会員 特別価格 8000円)
■対応機種 Windows PC ■CD-ROM 1枚組(ゲームCD 4枚)
■http://www.amusement-center.com/project/egg/special/package_01hy

スクウェア(現スクウェア・エニックス)作品が遂にプロジェクト EGG で発売決定! これを記念して、先行パッケージを発売することになりました。スクウェア初期にビジュアルの美しさで話題を呼んだ『ザ・ダストフット』『WILL』『アルファ』『ジェネシス』の4タイトル(PC-9801版ほか)を収録。もちろん当時のマニュアルも可能な限り復刻しています。



<http://amusement-center.com/project/emusic/>

音楽データ ダウンロード手順

1◎入会

まずはサイトにアクセスしよう。「EGG MUSIC」で検索すればすぐに見つかるはずだ。そして「EGG MUSIC」を運営するアミューズメントセンターに会員登録する。「EGG MUSIC」を利用するだけなら登録料や年会費は一切無料だ。

2◎検索・試聴

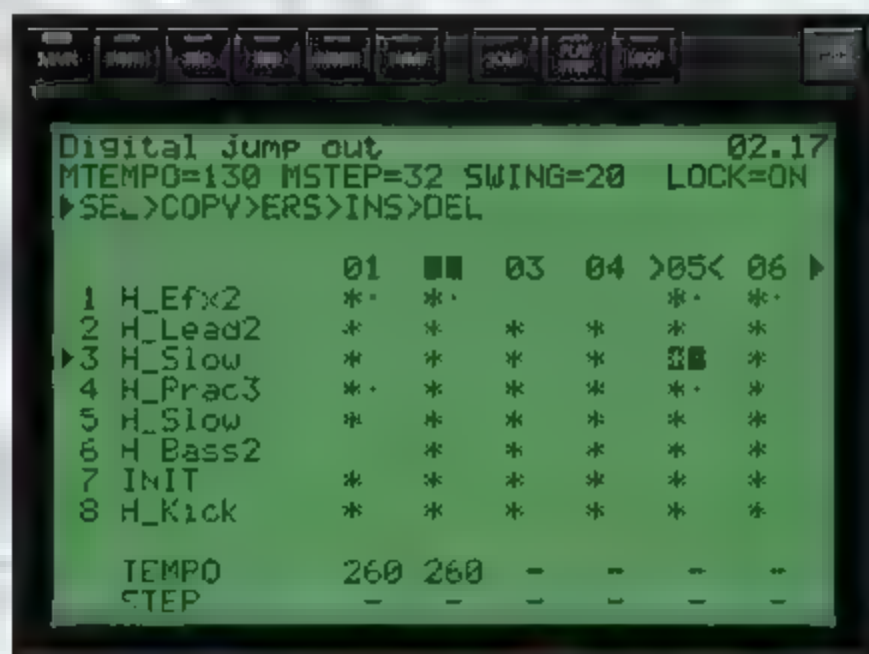
タイトル、メーカー、作曲者名などから音楽を検索しよう。配信曲はなんと全曲試聴可能! 1曲ずつでも購入できるが、サントラ全曲をまるごと買うと必ず割安になるのでお得。ログインして欲しい商品をカートに入れよう。

3◎決済

商品を決めてカートの中身を確認したら決済画面へ。大まかな支払い方法としては一つ。クレジットカードを使うか、ウェブマネーなどを使って課金するか。支払い方法を選択し、手続きが完了したら、購入完了だ。

4◎ダウンロード

購入後、決済画面またはTOPページ最上部から「マイページ」に移動する。「EGG MUSIC」の【購入履歴】をクリックすると、購入した曲が一覧になって表示される。ここでダウンロードをする。PCを買い換えたときや、音楽データを消してしまったときでも「マイページ」にログインさえすれば、MP3形式の楽曲であれば何度でもダウンロードできるので、安心だ。



あの頃のFM音源をiPadで再び、奏でる

世界初、FM音源ミュージックワークステーションアプリ

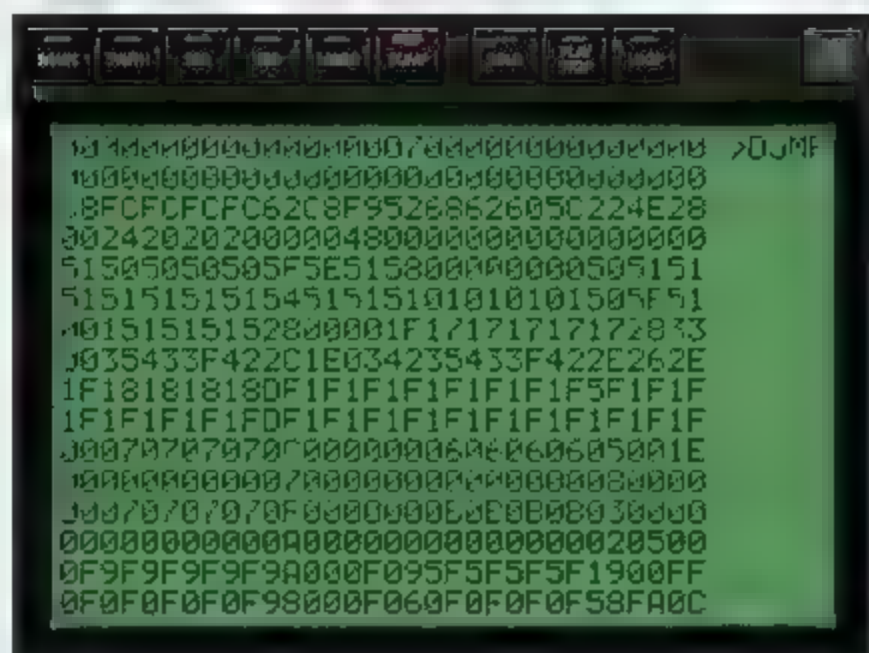
iYM2151

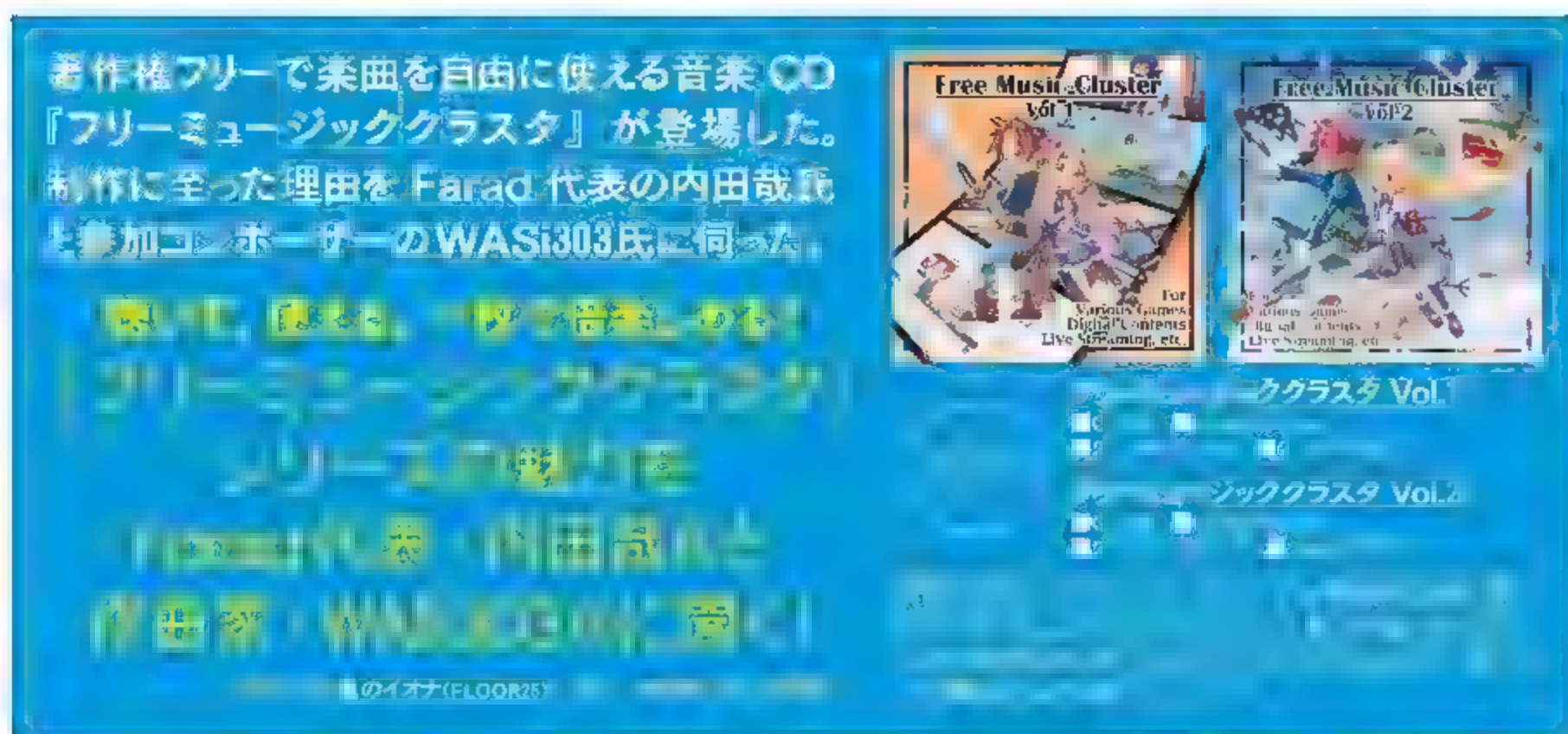
Text=hally(vorc)



■ iPad 互換 iOS 4.2 以降が必要
■ DETUNE ■ 2012年5月3日 配信中 ■ 3000円 税込)
2012 DETUNE Ltd.

1980年代後半、ア ケー ド最強のサウンドデバイスとして君臨したFM音源チップ「YM2151」(OPM)が、iPad用ソフトシンセになって帰ってきた！ ヤマハが自ら再現したそのサウンドは、一言で言って「本物そのまま」。インターフェイスもかつての名機DX-7を意識した設計で、操作感覚はレトロそのものだ。だがノスタルジーだけで終わらせてはもったいない。この音源はまだまだ可能性を秘めている。FM音源全盛期のゲーム音楽作曲家が書き下ろした珠玉のデモソング5曲を聴けば、そのことがわかるだろう。音源のポテンシャルを最大まで引き出した与猶啓至氏の重厚なサウンド。『ドラゴンスピリット』時代の空気を感じさせる細江慎治氏の安定した音使い。FM音源による音作りの面白さをありったけ詰め込んだ慶野由利子氏のおもちゃ箱のようなトキメキ感。それぞれまったく異なる魅力を味わわせてくれるはずだ。最新版では、セガ・HIRO師匠の楽曲も加わるなど、今後の展開からも目が離せない。





© 2012 Farad, Inc. (株) ファラッドHP <http://farad.bz/>

ネット中継やゲームで自由に使える曲を提供したかった

——内田さんのファラッド設立の話からお聞かせください。

内田 思うところあってタイトーさんを辞めまして、いい歳ということもあって冒険しようと思いい社を立ち上げました。タイトー時代からネット配信中継をやっていた、これはいけるっていう実感があつたんで、主にそういった事業を行っております。

——内田さんとWASiさんの交流はいつ頃から？

WASi303 割と最近………というかこういうふうにお話してできるようになったのが最近なんです。業界関係の席で何度か一緒になることがありまして。——では「フリーミュージッククラスタ」の企画について伺いたいのですが、これはネット配信中継から生まれた発想なんですか？

内田 そうですね。JASRACで管理されている曲は手続きや費用もあって用途によってはハードルが高いんです。で、フリー楽曲集をあさってみたら、ネット中継ではダメとか。版元と契約して高額な許諾費が必要だったり。ネット中継があふれてるこの時代になんでこんなに使いにくいのか？ っと思ってたので、もっと自由に使える曲があってもいいんじゃないかと思って、制作に取りかかりました。あと、フリー楽曲集って高いんですよ。一般的な個人ユーザーが買える価格ではないので、本作は一般的な音楽CDの価格にして、より広い層にアピールしています。

——WASiさんは「フリーミュージッククラスタ Vol.1」に参加されましたが、このシリーズはご存知でしたか？

WASi303 「Vol.1」は出た時に買いました。すぐいですよ、何に使ってもOKって、ないですよ。それにフリー楽曲集に入っている曲って、あまり……。

内田 そうなんですよね。尺が短かったり、微妙な曲も多くて使い所が難しくって。ちゃんと作ればもつといいものができると思って、自分でプロデュースしてしまおうと。それで企画をコンポーザーの方々に説明して曲を作ってもらいました。

——収録曲は楽曲ごとに個性的で楽しめますね。

内田 ちまたに売られているフリー楽曲集って、汎用性を意識しすぎて無個性なものが割と多いと思うんです。でも一般ユーザーさんが使いたい曲って、やはり自分が好きな曲ですよ。その先に使いたいって気持ちが生まれるわけです。だから曲を気に入ってもらえないと始まらないなと思ったんですよ。なので、コンポーザーさんをお願いするときに汎用的な曲にはせず、ご本人の個性をガッツリ投入した曲を作ってほしいとお願いしました。

——ジャンルはアクションやシューティングばい曲が多いですよ。

内田 同人ゲームではそういったジャンルも多いですし、しかもすごく完成度が高くて面白い。で、曲をつけようとなったときに困っているサークルさんは多いんじゃないかと。あと僕自身が大好き物という個人的な趣味もあります(笑)。なのでこ



僕「求められる曲って、
「フリーミュージック」って曲を考えて作りました」

これまで数々のシューティング曲を手がけている WASi303 さんに参加していただけたのは嬉しかったですね。

—— WASi さんは依頼を受けて、どういう方向を
考えました？

WASi303 内田さんは僕に何を求めているのかなと
考えたんです。タイトーさんつながりでピアノの
きれいな曲で新曲を書いたら受けるかな、とか。
それと自分で使うんだったらこういうふうにする
だろうなと想像したり。あとは内田さんの指定で
メロディのはっきりしたもののがあったので
そこは意識しましたね。

—— 全体的にすごくメロディが入ってくるんで、
そこにヒミツがあったんだなと思います。フリー
楽曲集にとどまらない個性ですよ。

内田 買っていたいただいた方の反応では、オムニバ
スアルバムとして聴いてくださってる方も多いん
です。それもある意味狙ってたところではありま
す。また、買ってくくださった方から、色々な意
見も頂いています。たとえば「Vol.1」リリース後
に、面白動画に使えるような曲とか、パズルゲー
ムっぽい曲が欲しいという要望があったので「Vol.2」
ではそういった曲も入れたりしています。

参加アーティスト から見た「フリーミュージ
ッククラスタ」はどういう作品だと思いますか？
WASi303 聴いてると一瞬で終わると思うん
です。アルバムって多少退屈な部分があったりする
と思うんですけど、これはないんですよ。それ
がすごいなと。フリー楽曲集であり、こういうア
ーティストがいるよっていう見本市であり。

内田 アーティストさんの名前を出していき
たいって思ってるんです。フリーミュージッククラ
スタ」に参加していただいた方の半数は現役バリ
バリの商業アーティストさんなんですけど、もう
半分は若手アーティストさんなんです。若手で
もこれは「って曲を書いてくる。でもなかなか
商業的にスポットが当たるとは少なく、道が
開けるきっかけになればいいなと思って

WASi303 逆もありますよね！

内田 若手に負けるわけにはいかない、と！ い
い刺激になっているのかなと思います。僕自身、
若手にもっと出てきてほしいし、「フリーミュージ
ッククラスタ」がきっかけで、今まで知らなかつ
たけどこのアーティストいいな、って思ってもら
えたらいいですよ。若手が認められる場を作り
たいっていうのはずっと思っていたことなので。

—— では最後に「フリーミュージッククラスタ」
に興味を持ってもらった読者にコメントをお願い
します！

WASi303 アッ！これは……と思った時が一番の聴
き時なんです。買ってもらえたら絶対満足してもら
えると思います。最先端の考えで作ったCDだと思
うんで。

内田 音楽著作権って疑問に思うことも多いで
すよね。でもこうしてフリーというコンセプトで出
してる音楽CDもあるんだよ、ってことを知って
ほしいですね。

今後も「フリーミュージッククラスタ」シリ
ーズに期待ですね！ 今日ありがとうございます
でした。



REVOLVER 360

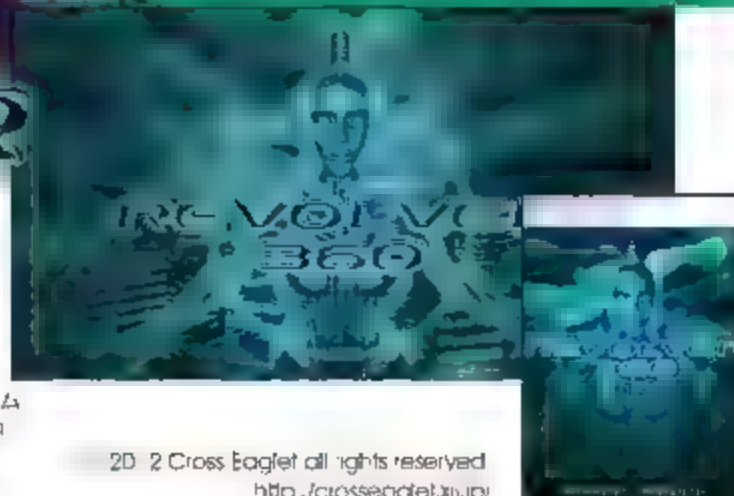
REVOLVER360



■Windows 7/Vista/XP ■Cross Eagle
■2012年8月発表 ■750円(ショップ委託価格)



■Xbox LIVE インディーズゲーム
■2010年12月26日 発売中
■Cross Eagle
■80マイクロソフトポイント



2D 2 Cross Eagle all rights reserved
<http://cross-eagle.jp/>

同人 専門 SHOOTING GAMESIDE

これぞシューティング! 極限まで
で贅肉をそぎ落とし、スリムな
かつ刺激的な作品の登場だ!

個性と魅力を解剖してみたい。まずはシステムを簡単に紹介しよう。通

強調されている。

さて、それでは本作の持つ強烈な個性と魅力を解剖してみたい。まずはシステムを簡単に紹介しよう。通

レイ感を与えている。

また1本、同人シューティング界……いや、シューティング界に新たな刺激をもたらす意欲作が登場した。そのゲームが本稿で紹介する『REVOLVER360』だ。極限まで余分な要素をそぎ落とし、スティックなまでに横スクロールシューティングを突き詰めた作品だ。そのうえで画面内を(進行方向の中心を軸として)360度回転させる斬新なシステムも盛り込まれており、これまでになかった2Dシューティングのプレイ感を与えている。

余計な要素一切なし!
これぞシューティング!

次に本作にある2つのモードのうちシューティングモードの解説だ。プレイ時間3分の中でどれだけスコアを出せるかを突き詰める、例えるならハドソンがファミコン時代に

常ショットは前方へ連射ができるショット、それ以外にゲージで発動できるレーザーとオーバードライブが存在する。レーザーは黄色の敵弾を消すことが可能で、さらにスコアの倍率が上がる仕組みになっている。つまり、スコアを上げていくにはいかにレーザーを効率よく使って黄色弾を消していくにかかっている。オーバードライブは発動するとレーザーが撃ち放題になる。もちろん、それ以外にもボーナス得点が用意されている。

敵弾がきたら画面内を90度回転させて一直線に!これで弾幕も怖くない!



3分間でハイスコアを競うショートレンジ

ショートレンジは3分間という限られたプレイ時間でスコアを競う。敵のパターンは毎回同じで自機も無敵なので、いかに高いスコアを出せるかというパターンを突き詰めていくモードだといえる。

攻略としてはオーバードライブを発動すると敵もたくさん弾を吐くようになるので、敵を生かしたまま倒さず、弾をいっぱい吐かせることを心がける。もうひとつはレーザーで敵をまとめて倒すとスコアが稼げるので、それを意識するといいたいだろう。

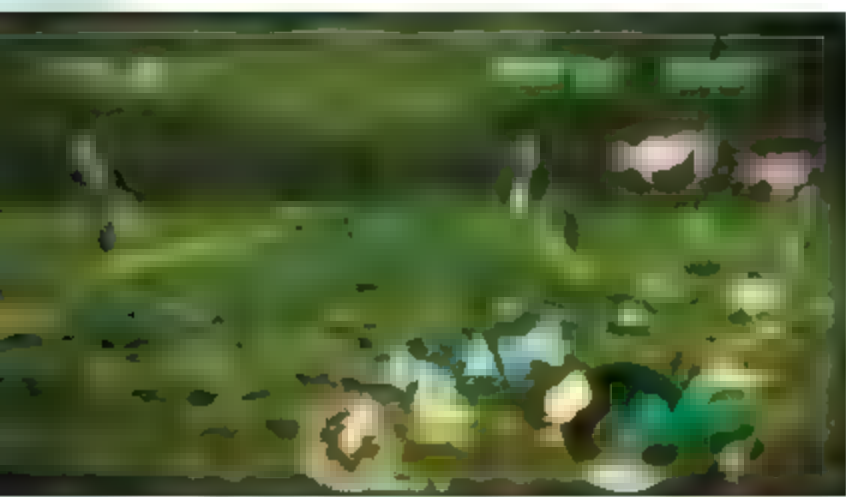


ショートレンジでは自機は無敵だが、被弾すると倍率が下がるなどのペナルティがある

到達ステージやスコアを競うインフィニットレンジ

インフィニットはパターン半分、運半分という感じだろうか。ゲームオーバーにならない限り、ひたすらゲームを続けることが可能だ。

攻略としてはボス直前のウェーブでアイテムを出し、それを泳がせておいてから、ボス中に取りつて一気に倒すと楽に進めるようになるだろう。あとはオーバードライブをボスまで我慢しておいて、ボスになったら全部出す、という攻略法もオススメだ。また、ボス前にショットやレーザーのアイテムが出るとかなり楽になる。



インフィニットレンジではステージが永遠に続く。文字どおりエンドレスだ

行っていた全国キャラバンの3分間モードと考えるとまあまあ間違いはない。さらにこのモードでは敵や弾に当たってもミスにならない。つまり自機が常に無敵状態なのだ。ミスを恐れず、ハイスコアを追い求めるパターンの構築を楽しむことができる。これについてくる氏は、稼げプレイ時のミスでプレイヤーのモチベーションを下げたくない、というのを理由に挙げている。

もう一方のモード、インフィニットレンジ。こちらは文字どおりエンドレスでゲームが展開する。当然ラスボスやゲームクリアといった概念も存在しない。本作でのステージ名称であるWAKEからゲームが始まり、1ステージ約10秒というスピーディさでゲームが展開していく。また、こちらのモードにはランダムでパワーアップアイテムが登場する。ショートレンジは完全パターン化が可能なのに対して、インフィニットレンジはプレイごとに多少のランダム性が介入してくるのも特徴だ。それぞれのもちとした攻略法について上のコラムで触れているのでプレイの参考にしてほしい。

さて、本作の最大の特徴でもある画面回転システムについて説明した

い。2Dシューティングで画面を回転、と言われてもピンとこない読者も多いのではないだろうか。わかりやすく説明するならば、ピストルを真横から見た状態でリボルバー部分を回転させる、といったことを想像してみしてほしい。これと同じ理屈で進行方向の中心を軸にして画面を任意に回転させることができる、ということだ。画面を回転させることにより、自機を動かさなくても画面内の弾を逸らすことができたり、黄色の敵弾を横一線に並べてレーザーで一掃するといったテクニクに応用していくことができる。この回転システムを自在に扱いこなすことが『REVOLVER360』を制する第一歩となるのだ。

ショートレンジで3分、インフィニットレンジの1ステージが約10秒と、1回のプレイ時間が非常に短く設定されている本作。しかし、その時間内で非常に濃いシューティング体験が味わえることを保証しよう。息つく暇もなく、プレイ開始からゲームオーバーになるその時間まで、1秒たりとも無駄な瞬間は存在しない。『REVOLVER360』はゲームの面白さの本質とは何か？それを改めて教えてくれる作品でもある。

コンテスト向けにひと目見て斬新だと思える ゲームを目指した『REVOLVER360』

『REVOLVER360』

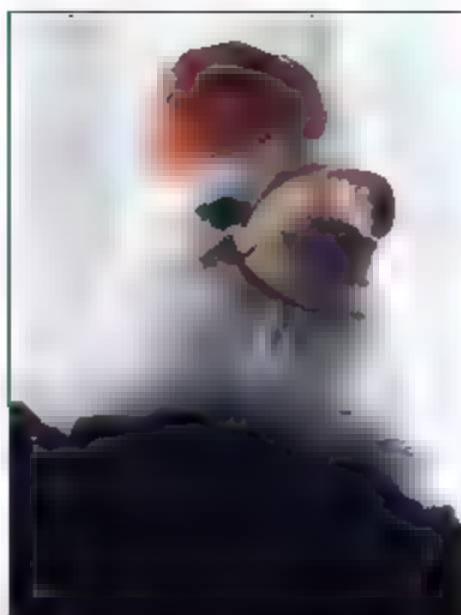
制作スタッフ

Cross Eaglet

くろろ氏インタビュー

斬新なシステムとゲームの面白さとシンプルさを極限まで追求した『REVOLVER360』。本作を生み出したくろろ氏に突撃だ!

Interview = 風のイオナ (FLOOR25)



何も考えずに遊んで
楽しいゲームにしたかった

—サークルの立ち上げから教えてください。
くろろ ゲームを作り始めて自然に、ですね。初めて参加したイベントが2010年の夏コミ (C78) です。その時に『REVOLVER360』の体験版を配布しました。完成までは9か月くらいでした。
—サークルを作るきっかけと、ゲームを作るきっかけは同時期だったんですね。
くろろ きっかけは、Xbox LIVE インディーズ

ームで配信してみようということでした。マイクロソフトの「XNA Game Studio」(※1)で、Xbox 360用ゲームを配信できるようになったので、やってみよう、と。最初はXbox 360だけで考えていたんですが、同じソースでWindowsでも動くし、PC版も欲しいという声があったので、出そうと。好きなシューティングゲームはありますか?

くろろ 昔は「グラディウス」や「R-Type」などを人並みにやっていました。「怒首領蜂」が出た時からシューティング面白いなと思い始めて、今はケイブのシューティング全般が好きですね。1本挙げるなら、怒首領蜂大往生。長時間で遊べて濃い内容の楽しいシューティングが好きです。
—それは『REVOLVER360』にも表れていますね。
Xbox LIVE インディーズゲームを選んだのは?

くろろ 2011年の3月にマイクロソフトのXNAゲームソフトウェアコンテストがあったので、面白そうだから作ってみよう。1か月で何とか形になったものを応募したら特別賞を頂いたんです。でも受賞すると配信するというのが条件なんです。その後時間がかかってしまっ……。

—システムとコンセプトが斬新ですね。

くろろ 作り始めの重機がコンテストだったの、斬新なものか評価されると思ったのと、ひと目で見て「おおっ」と驚かれるものを作ろうと。3Dでやるということは決まっていたので、弾の座標を3次元で配置して回転して位置が変わったら面白いんじゃないかなと思いついて。思いつきだったんですけど、実際に実装してみたら面白さの動きが斬新でこれはいい、と思いました。

システムをゲームに取り込む時に苦労した点がありますか?

くろろ 回転そのものはちよつといじったらできたんですけど、敵配置や敵の攻撃か、回転すると全部ずれちゃうんですね。2Dシューティングではないような苦労がありました。しっかりパターンを組むというよりは、難しいことは考えずに気持ちよく敵を破壊したり弾を消せればいいんじゃないかということで、理屈は考えずフィードバックで作りました。

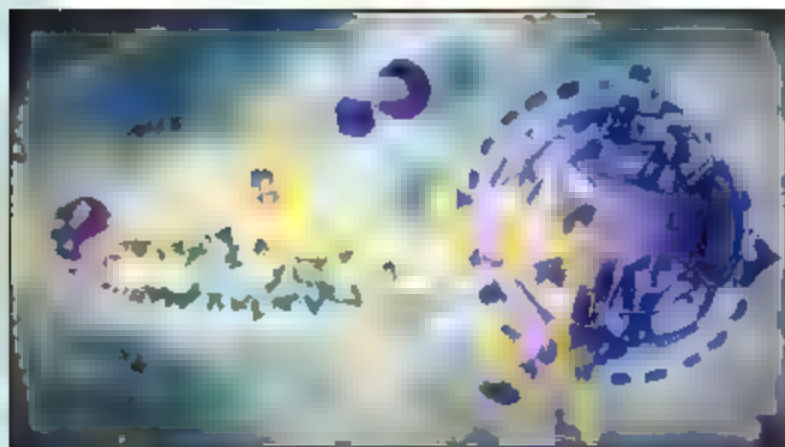
—シンプルにも遊べますけど2つのモードどちらも全ステージクリアが目的でないのが斬新です。
くろろ 何も考えずに遊んで楽しいゲームにしたかったんです。クリアという目標がないので、好きなところまで遊んでもらえたらなと。
—インフィニットレンジでは1ステージも短時間で、次ステージへも止まることなく進みます。

くろろ 最初は3分のショートレンジモードだけだったんですけど、Xbox LIVE インディーズゲームの体験版が自動的に切れる時間で全部遊べてはいけないという規則があったんです。3分だとショートレンジが全部遊べてしまうので。それでインフィニットレンジを追加しました。

—すごくテンポがいいですね。ではショートレンジが本来作りたかったものなんでしょうか。

くろろ そういうわけではないのですが、最初に1か月で作るという制限があったのであまり長いゲームは作れないと、それに難しいと審査員が最後まで見れないので、だったら死なずに最後まで遊べるようにしたいんじゃないかと思って。

※1「XNA Game Studio」 Visual Studio を使用して Windows PC、Windows Phone、Xbox 360用のゲームを開発できるプログラミング環境。



『REVOLVER360』のコンテスト版画面写真。ロゴや背景が作り直されたことがわかる

——その中でスコアを競ってもらおうと。
くろろ そうですね。得点の稼ぎを重視したモードなので途中で死んでしまうとストレスになるので、ゲームオーバーになることを恐れないで稼ぎに集中できるようにしました。

——インフィニットレンジのウェーブ数（※2）はどこまで行けるんですか？

くろろ エンドレスですよ。999までは確認してありますが、それ以上いきます。本当はそういう憶測でゲームを作るのは危険なんですけど、絶対無理だろうなと思って、プログラマ的には終わりはしないです。なので1000以上もいきます。20億でオーバーフローするまではいきます（笑）。

——20億！うまい人でも1000くらいでは？

くろろ ウェーブ50到達と1000到達で音楽が変わるんですけど、1000から先は死んでくださいって感じでさらにテンポが上がって激しく凶悪になります。自分の最高は1200ぐらいかな？Xbox

360版では400くらいまで行った人がいました。Windows版では難易度を上げているんですが、最高で180弱までいっている方がいますね。

——ストーリーはあるんでしょうか？

くろろ 今回はストーリーや設定は特にないのですが、一つだけ裏設定のようなものがあって、シム・トレンジでの背景の順番が地球ができるまでというテーマになっているんです。最初に宇宙ができて、隕石が落ちてきて、海ができて、陸ができて、文明が栄えて、また宇宙に戻っていくという。それくらいですね。忙しいゲームなのでそこに気づく人はいないでしょうけど、地球の一生を3分間で、時空を超えて旅するみたいな感じですよ。

——リリースされた後の反響は？

くろろ 1000人くらい視聴者のいるネット配信で、最初に回転した時の反応がすごく良かったんです。ニューターだけでなく、ジャンルを超えてこれはすごいと言われたのが嬉しかったです。

——限界まで無駄をそぎ落としているなと思ったのですが、切り捨てたアイデアはありますか？

くろろ 最初から極力シンプルに作ろうと思って、途中で、途中からアイテムや武器を増やしてというのも考えたのですが、基本的に攻撃を強化することにとめました。使用ボタン数は一つでもう一つ減らしたかったのですが、そうするとオーバー・ドライブを無くすか発射方法を変えようかで難しくなりました。

——『REVOLVER360』の360と、ハードのXbox 360と、回転の360度と、どちらの意味が？

くろろ 両方かけてます。REVOLVERは回転と

いう意味と、鉄のシリンダーの動きが似ているのでつけました。「720まだですか？」みたいなことを言われますが、もしXbox 360の次世代ハードがXbox 720になったらそうつけるかもしれません（笑）

——本作を作る時に意識されたタイトルは？

くろろ Xbox LIVEアーケードの『Geometry Wars2』です。あんな感じで、短時間で遊べたら、と思いました。幾何学的な模様の敵や、基本的にエンドレスなモード、3分のスコアアタックなどテンポがよく音楽もノノリでいいので、個人的にすごく好きなタイトルですね。

——今後はどんな作品を作りたいですか？

くろろ 基本的に触って楽しいゲームを作りたいですね。ボリュームのあるシューティングも作りたいです。シューティングは横か縦かと言うと縦が好きなんですけど、今はワイド画面が主流なので、工夫しないといけないなと思います。

——では最後に読者にコメントをお願いします！

くろろ 弾避けやパターン化が苦手でも気軽に遊べる内容になっていきますので、興味がありましたら体験版がホームページにありますので遊んでみてください。ただただと思います。Windows版ではリプレイのアップ&ダウンロードを実装したので、気軽に人のリプレイを見られるようになっており、稼ぎが真似しやすいので上手い人のリプレイを見てスコアを伸ばす楽しみ方もあります。また新作の『REVOLVER360 RE:ACTOR』は今夏完成予定です。今後はアクションや回転しないシューティングも作っていききたいのでご期待ください！

※2 ウェーブ数 『REVOLVER360』のインフィニットレンジモードにおけるステージ表記。

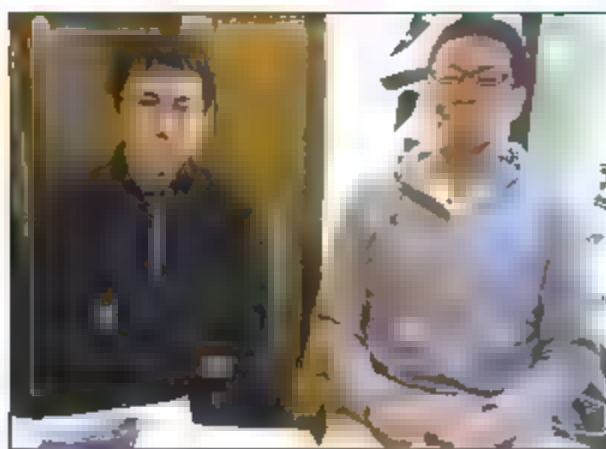
げ き お ん



- Shooting Sound -

祝「撃音!同人編」が初の半ページカラー化ということで今回はインタビューもレビもRebRankさん祭り! 前作『五月雨』のサウンドトラックはなかなかリリースされない事情もある中、こうしてサウンド化されるタイトルには今後もスポットを当てていくぞ!

『RefRain ~ prism memories ~』 竜ライター氏 (写真右)、Yoko氏 (写真左) インタビュー



『RefRain』リリースから1年、待望のサウンドトラックが登場だ。前作の『五月雨』の流れを受け継ぐテクノサウンド、その楽曲を制作をした竜ライター氏、そしてサークル代表のYoko氏に話を伺った。

コンピューター回路みたいで無機質な音を作ろうと思った

竜さんはサークル参加以前から音楽制作されてたんですか?

竜 大学のサークル (Amusement Makers) に入ってからですね。もとはゲームを作りたくてサークルに入ったんですが、ゲームに付けられていた音楽が似たり寄ったりだった

たので、それなら自分が作ってやろうって思ったのが最初です。でも当時は入ったばかりで右も左もわからなくて……。そんな時にYokoに拾ってもらった、という感じです。

実際に音楽を制作されてみてどうでしたか?

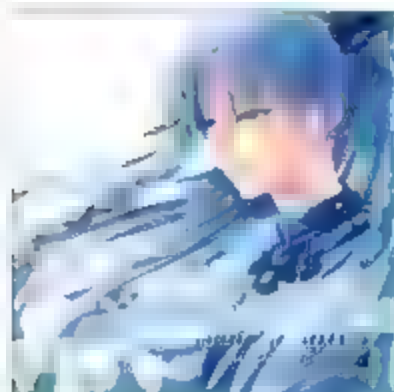
竜 わりと自由に作らせてもらいました。イメージイラストや画面を見て自分なりにストーリーを膨らませていって曲のイメージを作っていくっていうのがほとんどでしたね。

Yoko 最初、メロディアスなものという依頼をしました。「グラディウス」が好きなので (笑)。ステージはこのくらいの時間で、このあたりで中ボスが出るよ、とか。ほかは自由で、という感じです。

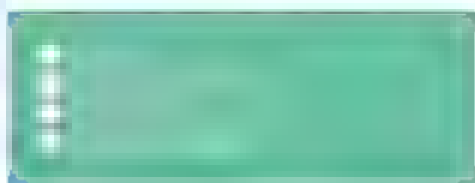
竜 それが大変なんですよ! 曲の長さや演出とステージの長さを合わせないといけないので、曲のBPM (※1) を0.1ずつ変えて調整しましたね。

—音楽は今までどういったものを聴いてこられたんですか?

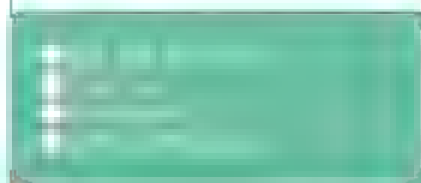
竜 一番衝撃を受けたのは電気グルーヴ。特に2枚目のアルバム「UIO」に入っていた BBR (Bull Beam Express) という曲が世の中にあるんだって思ってたテクノに傾倒して



Flip-Flop
RefRain
~prism memories~
Arrange Album



RefRain
~ prism memories ~
Chronicle



サークルMIRROR NOTESによる『RefRain』のアレンジアルバム。『RefRain』のアレンジアルバムとしては3枚目の登場 (※2) となる。ジャケットとアレンジ1曲参加にくろろ氏、マスタリングはDEKU氏が担当している。原曲への愛と各アレンジナーの楽曲の再構築でアレンジされた全7曲を収録。

設定資料集とスタッフのライナーノーツなどを掲載したビジュアルブックとサウンドトラックCDがセットになった、ゲームのファンアイテム作品。前作同様冷たさと無機質なサウンドを軸にしなが、『RefRain』ではその中に見え隠れする不安や覚悟といった感情がメロディとなって表現されたサウンドに仕上がっている。

©Project Blank(P.N.B.) / RebRank

※1 Beats Per Minuteの略で音楽の演奏テンポを示す単位。

※2 サークルStudio "Syrup Confiture" より「ERROR」という『RefRain』のアレンジアルバムが2011年にリリースされている。

いきました。ゲーム音楽だと「イースII」のサントラCD、それを聴いてゲーム音楽にハマりました。コンポーザーさんとOGRさん。特に『ドライアス外伝』がすごく好きで、よく遊んでました。「ニンジャウォーリアーズ」の三味線の音とかの発想はなかなか出てくるものじゃないし、憧れてました。目標にしているアーティストは、アマチュアだとチームフルメカのrendatさん、プロだとTch Gateというテクノユニットです。

——『五月雨』と『Refrain』の冷たいサウンドはOGRさんの影響をかなり受けてそうですね(笑)。

竜 そうですね(笑)。実はOGRさんの曲をよくコピーしていたので、曲をマイナー調で作り始めることが多いんですよ。それにシューティンゲームはシリアスなシーンが多いのでマイナー調の音楽のほうが合うかな、と個人的には思っています。

——『Refrain』のサウンド制作を始めた頃の話聞かせてください。

竜 最初にチームで「光」というイメージを共有しました。じゃあキラキラとした音が良いだろうと、シンセで音作りを始めたのが最初です。その後、「コンピュータ」という舞台設定が起こされ、無機質な印象を与

えられるよう試行錯誤しました。一番大きくイメージが固まってきたのが、キャラクターのラフがmuratoからあがった頃で、その段階でメンバー全員のイメージの統一されて、曲のイメージも固まった感じでした。

Yoko 敵と戦ってる感じを出したいと依頼を出した覚えがあります。

竜 それで最初に作ったのが1面ボスの曲「GO! AN」です。すごく長い曲なんですけど、いざ蓋を開けてみたら製作が進むと段々ボスが撃破しやすくなっていった。すでに別作品でも発表した経緯もあり、今さら変えられないしで、前奏を短くするかも藤原がありました。

——2面はイントロが印象的な曲ですよ。あの曲が『Refrain』の全体的なテーマを表している曲なんじゃないかって思っていました。

竜 2面の曲「Indigo Helix」は、Yokoに聴いてもらった時に「イメージが固まった」って言ってくれたんですよ。あの曲はゲーム中のストーリーを脳内妄想して作った曲でもあるので、本当に作って良かったと思いました。

Yoko それと、あとからさらに曲冒頭に2秒足して欲しいと依頼したんだよね……。

竜 冒頭だけ尺を伸ばしてくれと言われて急遽イントロを追加しました。

——後から足したとは思えない自然さです！僕はオープニング曲の「Binary spectrum」が印象的で、冒頭のSE部分が『Refrain』の世界へ誘ってくれる気がするんですよ。

竜 その辺は狙ってましたね。ありがとうございます。実はあの音、ノーマルエンドでも流れるんですよ。『Refrain』がループものであることを表していたりするんです。それと3面の曲は機材的な面でもものすごい苦労しました。

Yoko 同じく3面は難産でした。イメージが固まらず、道中の尺不足でリリース直前まで作り直しました。あと5面ボス曲も弾幕と曲のBPMを同期させたので印象深いです。

——サントラにはゲームに使われてない曲が収録されていますよね。

Yoko 実はアップデートする予定があって、その曲なんです。

竜 結果的にアップデートより先に曲が先に世に出ることになってしまいました。作っている段階で後々のサークルの展開も意識していましたが、『五月雨』の時もサークル内では設定資料集先行で、単体でサントラを出すことに抵抗があったんです。

で、設定資料集と一緒に出すことになりました。それなら僕も願ったり叶ったりなので話に乗っかりました。

ボックスの空いてる部分にサントラが入るんだろうなって(笑)。

Yoko 当初サントラのためのCDケースを考えていたんですが、やはり設定資料入れようと。最終的にサントラは独自に紙ケースも製作してぴったりに収めました。

——『Refrain』は他サークルさんからアレンジ作品も登場しています。竜 感動しますね。アレンジはその人の我がが出て面白いんです。原曲のリス펙トは要らないですし、気に入らない点を自分なりに変えてもらっても構わないと思ってます。そういうふうな解釈するんだ、と驚かされるのが好きなんです。個人的には「ERROR」というアルバムが思い出深いんです。当時は音楽をやめようかとも思っていましたけど、おかげで踏み留まりました。

今後の作品も楽しみですね。

竜 今までどおりの曲を聴かせられる作品と全く新しいジャンルを聴かせる作品をサークルで進行中です。楽しみにしていただければ！

Yoko 今後の作品にもご期待ください！

【読者プレゼント】Refrainの「Refrain」のprism memoriesを1冊と「Refrain」のprism memories-chronicleを1冊を各1冊プレゼント。詳しくは巻末の読者プレゼントページへ。



SHOOTOPIA

エトピア

for SHOOTER'S CUSTOM

ゲームハードで薄型新モデルとか出ると、外見だけでなく中身も追加機能や容量アップとか便利にパワーアップするのでゲーム誌もかくありたいと心に誓う投稿コーナー。

シューター
素人の
住人たち



山本：本書の編集長。
別名恐ろしい子。「スタ
ソル」で11連射できる
が見た目は中高生。



みどり：本書デザイナー
で永遠の14歳。シュー
ティングも英語的な意味の
シューター（FPS）も好き。

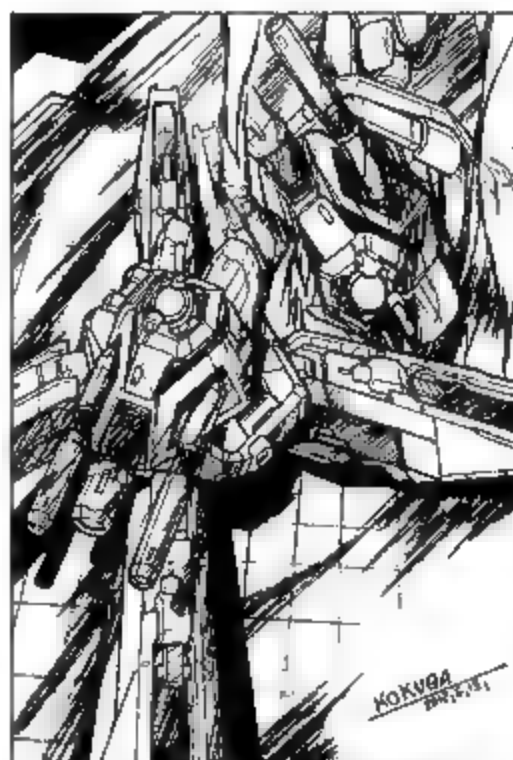
残機が削れて、こんには
絶体絶命ゲーム誌、誰がために戦う

外 国のクリエイターに「シューティングゲ
ム専門誌です」と言うとういう反応をさ
れますか？ あと海外のゲーム雑誌やサイトで本
誌が紹介されたことはありませんか？

（新潟県／ヤクパン

みどり 大体「Cool」「Crazy」と驚かれるね。

山本 本誌を紹介いただいたこともありま
すね。ゲーム雑誌ですとフランスのレトロゲーム誌「エ
トピア」に世界初のレトロゲーム誌として「ユ
ズ



【山口県／TEN HEAD】4人同時プレイが熱いと評判の『哭牙』(山)

ド・ゲームズ」を作った編集部として載りました。
み 本のサイズは「ユーゲー」と一緒にしました。
とまで言ってくれて嬉しかったね。

山 サイトですと、pinkulies.co.ukというシ
ューティングファンサイトに取材を受けましたね。
海外からも注目を頂いてありがたいです。

例 えば、シューティングゲームを家庭で遊ぶ
ための、最高の環境作り紹介とか、マジ初
心者に編集部がオススメする「最初の一本」とか、
そういうバラエティに富んだコーナーが欲しいで
す。

（東京都／春チワワ

山 環境作り紹介は今号から「部屋をゲーセンに
した!!」というコーナーを始めてみました。

み 家庭用ゲームの自慢のお部屋も募集したいね。
取材希望は、メールかお手紙で連絡してね。初心
者にオススメの一本は私も知りたいな！

毎 号楽しみにしているのがんばってください
い。探すの大変なんで定期購読にできませ
んか。

（千葉県／榎の木クイ

山 今は、本屋さんで予約や取り寄せをしてもら
えますとお取り扱い店が増えて助かります……！

おたより募集中!!

本誌の感想やリクエスト、イラストなど、
郵便またはメールにて、受け付けております。

〒104-0041 東京都中央区新富1-3-7 ヨドコビル 株式会社マイクロマガジン社

ゲームサイド編集部「シューティングゲームサイド」係

Mail: gs@gameside.jp URL: http://gameside.jp/



編集部Twitter 更新中!

ほぼ毎日、更新中。ミニブログ
「Twitter」の編集部公式ペ
ージです。ゲームの話題や日常
のつぶやきが満載。次号の発
売予告など新刊情報も世界
最速で告知します! (※twitter
の利用登録をしていない方
でも、編集部の発言は上記URL
から誰でも自由に閲覧でき
ます。お気軽にご覧ください)

<http://twitter.com/gameside>



GAMESIDE BOOKS公式サイト

ゲームサイト編集部では、ゲ
ムの総合出版「ゲームサイ
ドボックス」をお届けして参
ります。発売情報は、公式サイト
<http://gameside.jp/>にて、随
時公開予定です。メールマガ
ジン「ゲームサイドひみつ情
報」(無料/不定期発行)の登
録&登録解除も、こちらのサ
イトから受け付けています。

<http://gameside.jp/>

山本悠作 やまもと・ゆうさく(編集部)

無性にPCでシューティングを遊びたくって、秘蔵のWindows用シューティングを商業同人問わず一日中遊び倒してしまった。同人シューには、何かが見える。なんというか名作大作を乗り越えんとする魂の塊みたいなものが！

高橋みどり たかはし・みどり(デザイナー)

ゲームの話を聞くのが好きな本誌デザイナーで、なぜ自分が編集後記を書いているのかさっぱり不明なただのしがたないゲーオタ女子。近頃は編集長とのゲーム話をiPhoneで録音するのが楽しみ。いつか配信でもやりたいですねー。

市川幹人 いちかわ・みさと(マインドウェア)

『Super Chain Crusher Horizon』のレビュー、インタビューをご覧になり1人でも多くの方が「ぶっこわしてすかつとする!!」気分になれたらと思います。もうすぐ超機長の第2弾を発表できそうです！ おたのしみに！

糸井賢一 いとい・けんいち(フリーライター)

とある雑誌に「某主人公機に憧れて車を買う人なんていない」って書かれていた。けれど僕の周りにはそんな夢見る運転手ばかりだ。車は個人で所有できる自機。どんなにスピードアップしたって、スクロール以上は先に進めないんだ。

上村建也 うむら・たつや(マジックシード)

今号から雑文を載せるページを載しました。私自身、最近はゲームを楽しむことがあまり無くなってしまいましたが、このページでは、逆にゲームそのものとは離れたことを、ゲーム屋の視点で綴る予定です。よろしくお願いします。

卯月 鮎 うづき・あゆ(フリーライター)

ゲームコラムニスト・書評家。『SFマガジン』『ダ・ヴィンチ』で連載中。今さら友人の上司が「ドラクエX」を始め、接待ドラクエを強いられているとか。接待シューティングものが出たら、必死で上司の機体を守るんだらうなあ。

msm5232 エムエスエムゴーニーサンニー(フリーライター)

最近PC-8801FAを買って『ソーサリアン』や『ヴェイグス』をチマチマ遊んでいます。ロボットアクションが好きな筆者としては『ヴェイグス』はアーケードで遊ぶと絶対面白いと思うのですが皆様如何でしょうか。

縁川広明 えんがわ・ひろあき(フリーライター)

正月は風邪と仕事で地味に過ごしました。自転車を買って換えたので、暖かくなったらちょっと遠くの神社めぐりでもしたいと思います。なんだかじじい趣味ですが、寂れた小さな神社とかめぐるの好きなんですよね。

GERTACK! ガータック!(フリーライター)

駄々長いお正月休みはコタツに入っの〜んびりゲーム！ なんて最高ですよ。この年末年始もずっと仕事をしていたので、最近ではそんな小さな幸せに憧れます。せめてもの救いは作業BGMのゲームミュージックぐらいでした。

風のイオナ かぜのいおな(FLOOR25)

本誌に関わる中で新作や旧作で遊んだり、取材や原稿執筆する中で改めて「シューティングが死ぬことはないな!」と思われました。今後も魅力あるシューティングやゲーム音楽に出会えるのが楽しみです！

ジストリアス じすとリアス(フリーライター)

ひと昔前に「リンクケーブル機能」というのがありまして、テレビとゲーム機を2台ずつ繋ぎ、独立したモニター同士で対戦なんて豪快なシステムがあったのですが、それを単独でやってのけるWii Uには未来を感じます。ブラボー！

芹澤正芳 せりざわ・まさよし(武蔵野プロ)

3DSにすっかりハマった小学校1年の息子。『マリオ』やら『カービィ』ばかりやっているので、シューティングの面白さを教えたいところではあるが……。3DSのバーチャルコンソールってシューティング少ないのね。寂しい。

高岡昌己 たかおか・まさみ(フリーライター)

3月公開の米動画会社製CG映画。国内の宣伝はそこを完全に無視しているが、実は実在ゲームネタが楽しい。チラリと映る筐体にキャラ。多くは王道でマニアックではないが、それをファミリー映画で扱えるところに懐の広さを感じる。

多摩川かせんじき たまがわ・かせんじき(武蔵野プロ)

おめでとうございます。昨年末より続いていた鬼のようなお仕事連打もひとまずひと段落。『ロマンサガ』13周目も順調です。そして今年は色々飛躍する予定。オカダカズチカばりのジャンプ力を見せたいものです。

富島宏樹 とみしま・ひろき(フリーライター)

昨年末から『とびだせ どうぶつの森』を継続プレイ中。自室をゲーセン風にするのは基本ですね。家具の1つに「テーブルきょうたい」があるのですが、画面がどう見ても『グラディウス』なのがお心をくすぐるなあ。

鳥辺野 九 とりべの・きゅう(フリーライター)

最初に遊んだゲームってなんだっつろう。ファミコンでは『マリオブラザーズ』、ゲーセンでは『ゼビウス』だったか。昨年、子どもが生まれました。最初に遊ばせてあげるゲームは何にしよう。それを考えるとワクワクが止まりません。

橋本新義 はしもと・しんぎ(フリーライター)

『DODONPACHI MAXIMUM』開発陣に話を伺い聞いたのが、自機や敵機の正式名称を言うだけでスムーズに話が通じたこと。これって実は凄いなことだと思います。過去作品への思い入れを感じる意見も多く、幸せになるお話でした。深く感謝。

hally ハリー(VORC)

長崎旅行の道すがら、佐世保市にあるかつてのアルシスソフトウェア社屋を訪ねる。四ヶ町商店街の日本一長いアーケードから少し外れ、佐世保川を見渡せる佳景な一角に、そのビルは今も佇んでいる。

VHS ブイエイチエス(フリーライター)

今年の目標：積みゲーから積み歴5年以上のタイトルを精力的に崩し、新作はDLタイトルを中心に食い散らかしつつ『真女神転生IV』に飛びつき、翌年の『ダークソウル2』に備えたい！と新年早々来年の事を言っただけに鬼に笑われた。

冬野灰馬 ふゆの・はいま(CGイラストレーター)

『ソルジャーブレイド』のイラスト作品を描くことが出来てとても嬉しかった！ 昨年、20周年に際して元スタッフの皆様が熱い記念誌を電子出版されています。僕も表紙を描きました！ 興味のある方は是非！

FLO フロウ(漫画家)

『ダライアスバースト アナザークロニクル』を初めてプレイしたHeyのロケテでバーストカウンターが決まった時にギャラリーの皆様から頂いた拍手と歓声は大切な宝物です。ゲームセンターは素敵な空間だと改めて思った瞬間でした。

ふわふわ (ふわふわひつじ神社)

ホームページの「ふわふわひつじ神社」はお休みしていますが、blogの「ふわふわの隅」はまったり更新中です。今年も羊のようにラマソフトを追いかけてたいと思います。 <http://fuwafuwax.wordpress.com/>

箭本進一 やもと・しんいち(フリーライター)

3DSの『3Dスペースハリヤー』と『烈火』が本当に素晴らしい。実機の稼働音まで再現した前者と、伝説の一点突破系シューティングを移植した後者。どちらも名作に新たな評価を加える、素晴らしい仕事。時を超えて伝わる魂。



読者プレゼント

応募〆切
2013年
4月9日(火)
当日消印有効

本誌をご購読いただきました皆様に
プレゼントをご用意しました! 奮ってご応募ください。

1 ドラゴンスピリット デザイン担当 tatsuya氏 サイン色紙 tatsuya氏提供  1名様	2 ゲームソフト 『ドラゴンスピリット』他 PC エンジン用ソフト (USED) つめあわせ 編集部提供  1名様	3 音楽 CD Rom Cassette Disc In NAMCO BANDAI Games Inc. メガドライブ編 Vol.1 クラリスディスク提供  1名様	4 音楽 CD Rom Cassette Disc In NAMCO BANDAI Games Inc. メガドライブ編 Vol.2 クラリスディスク提供  1名様
5 音楽 CD COZMO ZUNTATA 25th Anniversary 初回限定版 編集部提供  1名様	6 Windows ソフト 『RefRain ~ prism memories ~』 ビジュアルブック & サウンドトラック 『RefRain ~ prism memories ~ Chronicle』 セット RebRank提供  3名様	7 グッズ PS Vita 用 キャリングケース (ブラック) 保護フィルムセット サイバーガジェット提供  1名様	8 次号購入費に最適 全国共通図書カード 1000円 編集部提供  1名様

応募方法

官製ハガキに、住所・氏名と下記のアンケートの回答をご記入のうえ、下記の宛先までお送りください。
プレゼント当選者の発表は、賞品の発送をもって代えさせていただきます。
〒104-0041 東京都中央区新富1-3-7 ヨドコビル
マイクロマガジン社 ゲームサイド編集部 シューティングゲームサイド Vol.6 アンケート係

①ご希望のプレゼント品の番号

②本書をどこで知りましたか? (1つだけ、お選びください)

1. 書店で見て 2. 人に勧められて
3. ニュースサイト、個人サイト、SNS
4. Twitter
5. 弊社の公式サイト・ブログ
6. 弊社メールマガジン

③本書を買った動機は何ですか? (複数回答可)

- A. 表紙が気に入ったから
- B. [] の記事が載っていたから (※ページをご記入ください)
- C. 「アクションゲームサイド」「シューティングゲームサイド」
または「ゲームサイド」も読んでいたから
- D. 試しに買ってみた

④本書を読んだ感想を、下記の項目からお選びください

- ・表紙デザイン (非常に良い 普通 悪い 非常に悪い)
- ・本の大きさ (ちょうどいい 小さすぎる)
- ・記事内容 (非常に良い 普通 悪い 非常に悪い)
- ・価格 (高い 普通 安い)
- ・ページ数 (多い ちょうどいい 物足りない)

- ⑤面白かった記事、不満があった記事のページ数を、
それぞれ3つまでご記入ください
また、その理由などありましたらご記入ください

⑥特集してほしいゲームをご記入ください (1つだけ)

⑦特集してほしいメーカーをご記入ください (1社だけ)

⑧最もアクションゲームを遊ぶのは、どの環境ですか? (複数回答可)

- ・アーケード ・Wii U ・Wii ・3DS ・DS ・PlayStation 3
- ・PS Vita ・PSP ・Xbox 360 ・その他レトロゲーム機
- ・iPhone / iPad / iPod touch ・Android ・携帯電話
- ・PC ・ブラウザゲーム ・同人ゲーム

⑨本書へのご希望やお気づきの点など、何でも結構ですので、 お書きください

■ 編集後記

2013年初の「ゲームサイド」は「シューティングゲームサイドVol.6」のお届けとなりました。「アクションゲームサイド」が2号連続で続いたので、「シューティングゲームサイドはもう終わりなの？」という心配の声も実はいただいております……本当に、大変お待たせ致しました！今回はまさかの『ドラゴンスピリット』1タイトルで、巻頭特集。これまで本誌の特集はシリーズ作品やメーカー別に特集することが多かったのですが、1タイトルで特集するのは創刊号(Vol.1)の『ダライアスバースト アナザークロニクル』特集以来です。特集の副題に「ナムコ・シューティング特集II」としているのは、本誌「Vol.3」では『ギャラガ』シリーズとその周辺作品UGSF構想が中心でしたので、あのときに載せきれなかった作品も特集したい！という理由です。

話は変わりますが先日、シューティングを日頃遊ばないという友人とゲームセンターに寄って『ダライアスバースト アナザークロニクル』を一緒に遊んだのですが、残機無限エンタリーって本当、接待プレイに最適ですね。大きな海生生物型巨大戦艦が登場するたびに「うおお〜！」と驚いて楽しんでくれて、「今度会社の同僚を誘ってまた遊ぶ！」という嬉しい返事が。世間ではソーシャルゲームが大盛況ですが、こうしてゲームに友人知人を誘うのも、リアルなソーシャルゲームですね。

さて、2013年は昨年以上に発行ペースを速めていきます。どうか応援、よろしくお願いします！ (山本)

ライター募集中！

編集部では本誌の原稿を書いて頂けるライターを募集しております。

■応募要項■

編集やライターなど実務経験のある方や編集知識に優れた方はもちろんのこと、実力次第では未経験者や兼業ライターも歓迎致します。

<必要書類>

- ①履歴書(PCのメールアドレスを必ず明記)
 - ②自由課題(ゲームの紹介文やコラム、企画原稿など。形式は自由)※経験者の方は雑誌・書籍・WEB等に掲載された記事のコピーを同封。※募集はPCとネット環境をお持ちの方に限ります。
- 必要書類を「ゲームサイド編集部ライター応募」係宛に郵送後、gs@gameside.jp まで書類発送完了の旨メールでご連絡ください。応募から2ヵ月が過ぎても編集部から連絡がない場合は不採用とご了承ください。

著作物の扱いと引用についての基本方針

※本書に引用されているゲームタイトル及びすべての画像は、各著作権者の登録商標及び著作物となります。

※弊誌ではゲーム紹介記事におきましては著作権者であるメーカー各社協力のもと、画面写真及び図版を掲載しております。

※一部の批評記事・研究記事・評論記事におきましては著作権法第三十二条「公表された著作物は、引用して利用することができる。この場合において、その引用は、公正な慣行に合致するものであり、かつ、報道、批評、研究その他の引用の目的上正当な範囲内で行なわれるものでなければならない。」の見解に基づき、ゲーム文化の批評・研究を目的として必要最小限(1枚)の写真及び図版を出所及び出典(発売年、発売当時の発売元等)表記の上、引用し掲載致しております。

ご理解の程、宜しくお願い申し上げます。

シューティングゲームサイド SHOOTING GAMESIDE

シューティングゲームサイド Vol.6 ※電子版
2013年2月14日 初版発行

STAFF

●発行・編集人 武内静夫

●編集 山本悠作(ゲームサイド編集部)

●記事

市川幹人(マインドウェア)
糸井賢一
上村達也(マジックシード)
卯月 鮎
msm5232
緑川広明
GERTACKI
風のイオナ(FLOOR25)
ジストリアス

芹澤正芳(武蔵野プロ)

高岡昌己

多摩川かせんじき(武蔵野プロ)

富島宏樹

島辺野 九

橋本新義

hally(VORC)

VHS

ふわふわ(ふわふわひつじ神社)

箭本進一

●イラスト

tatsuya
波多野ユウスケ
冬野灰馬
FLO

●記事協力

EGG MUSIC(D4エンタープライズ)
ナツゲーミュージアム
ルドン ジョセフ(ゲーム保存協会)

●タイトルロゴ&表紙&本文デザイン

高橋みどり(マイクロハウス)

●本文デザイン

横尾清隆(マイクロハウス)

●Special Thanks

特定非営利活動法人 ゲーム保存協会 Game Preservation Society



<http://www.gamepres.org/>

●発行

株式会社マイクロマガジン社

URL <http://micromagazine.net/>

〒104-0041 東京都中央区新富1-3-7 ヨドコビル

TEL 03-3206-1641 FAX 03-3551-1208(販売営業部)

TEL 03-3551-9569 FAX 03-3551-6146(編集部)

©2013 MICRO MAGAZINE Printed in Japan

本書の無断転載は、著作権法上の例外を除き、禁じられています。
本書の内容に関する電話でのお問い合わせは、一切受け付けておりません。
また各メーカーへのお問い合わせもご遠慮くださるよう、お願い申し上げます。



『ドラゴンスピリット』
デザイン担当 tatsuya 氏
描き下ろしイラスト

©NBGI

GAMESIDE BOOKS
ゲームサイドブックス